JOC FULL MASHED



DECEMBRIE 2006 NR. 74/ ANUL VII PREȚ: 11,90RON ISSN: 1454-9964

# PC Games 4 fun



## MONSTRUOS: 4 MEGA TESTE!

DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC
BATTLEFIELD 2142
NEED FOR SPEED: CARBON
NEVERWINTER NIGHTS 2
+ 20 TESTE

## HARDWARE

3 PLĂCI DE BAZĂ GIGABYTE ÎN TEST

## AVANPREMIERĂ

JADE EMPIRE
HALO 2
HELLGATE: LONDON
RESIDENT EVIL 4

## JOCUL LUNII

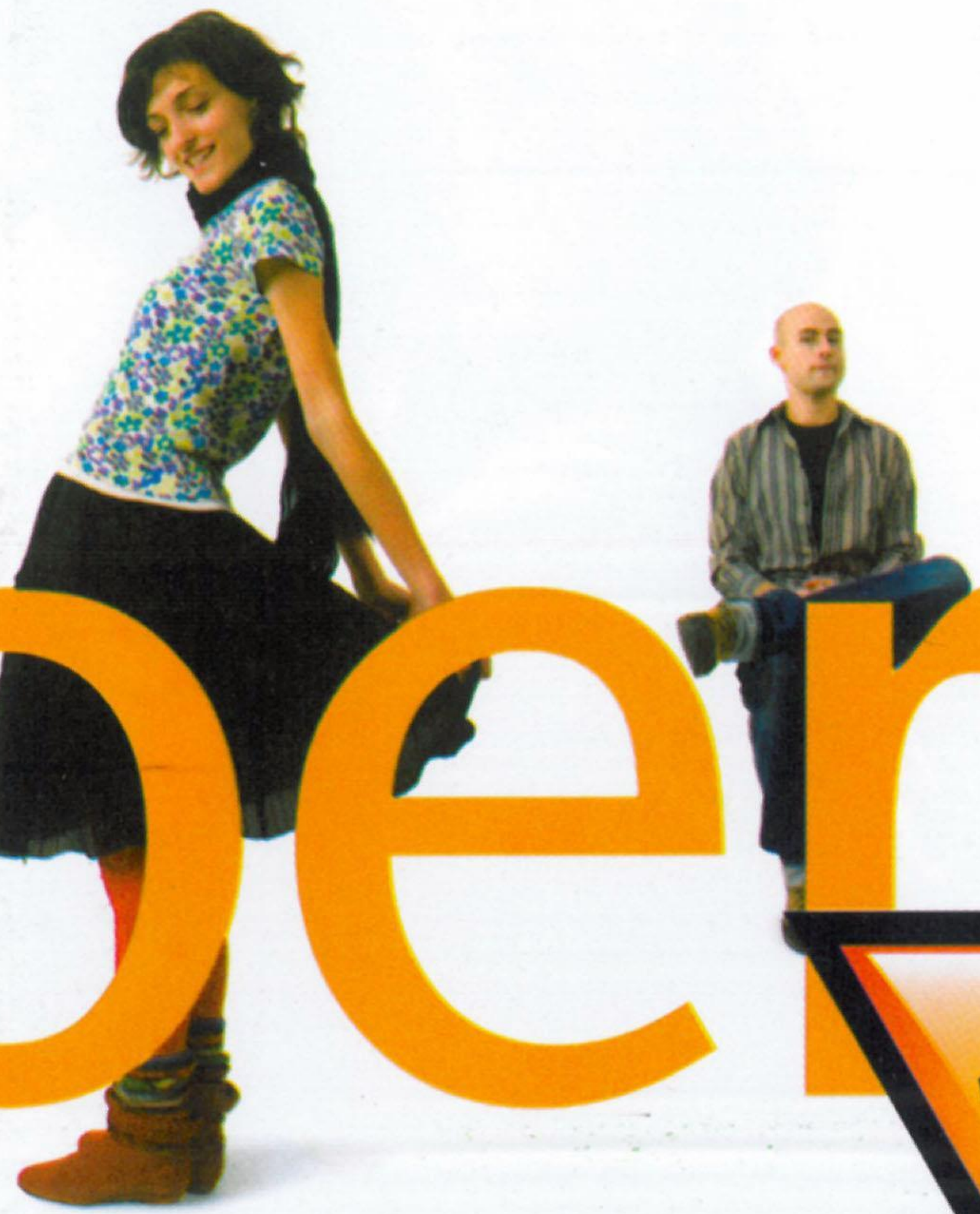
# Splinter Cell: Double Agent

IMPLICARE ȘI INTERACȚIUNE LA MAXIMUM!

# Dezlănţuie internetul la viteza luminii.

FIBER LINK – NOUA TA CONEXIUNE INTERNET PRIN FIBRĂ OPTICĂ: 10 MB/S ÎN ORAŞUL TĂU ŞI 2 MB/S ÎN INTERNET





fiberlink

Fiber Link

internet cu viteza luminii

## Ce înseamnă pentru tine Fiber Link?

- Stabilitate şi fiabilitate garantate de noua soluţie tehnică bazată pe fibră optică.
- Super-viteză de transfer, până la **2 Mb/s în internet.**
- Super-ultra-viteză de transfer cu prietenii din oraşul tău, până la **10 Mb/s** – viteze **de 40 de ori mai mari** decât cele cu care te-ai obişnuit până acum.
- Abonamente începând cu 9 USD/lună.
- Linie telefonică RDS.Tel inclusă în abonament – până la 2200 minute naţionale lunare **GRATUITE** în reţelele de telefonie fixă şi 30 de minute **GRATUITE** în reţelele de telefonie mobilă.
- Conexiune permanentă, trafic nelimitat.
- Conectare **GRATUITĂ** (taxă de conectare 0).
- Acces **GRATUIT** la RDS.Link LIVE! – transmisii live online.
- Acces **GRATUIT** la serverele de jocuri şi download ale portalului www.linkmania.ro.
- Posibilitatea achiziţionării pachetului complet de servicii RCS & RDS – televiziune, internet şi telefonie.

INSTALARE ÎN MAXIM 5 ZILE

ABONAMENT GRATUIT PRIMELE 3 LUNI

INFORMAŢII CLIENŢI 031 400 4600

rds.LINK

www.rdslink.ro

# Creştinism american şi jocuri video

Ştim cu toţii că religia este un argument delicat. Jocurile video care nu ar trebui să sufere de atâta delicateţe devin la rândul lor un subiect delicat. Săptămânile trecute a apărut **Left Behind: Eternal Forces**, un joc care îşi propune să trateze anumite valori ale religiei creştine bazându-se pe o serie de romane a căror acţiune se petrece după întoarcerea lui Messia pe Pământ; mai exact, este momentul în care cei credincioşi purced spre Paradis, iar cei nemerituoşi devin nişte „left behind" care trebuie să lupte într-o bătălie în care binele se opune răului. Asta e! Nu poţi să comentezi mare lucru despre obiectivele jocului. După cum poţi să dezvolţi un joc în scopul recrutării de soldaţi sau unul în care sunt îngropaţi de vii copii, la fel de sfântă este şi libertatea de a publica un joc în care omul să-şi mărturisească propriul crez religios, oricare ar fi acesta. O primă problemă cu care ar trebui să ne confruntăm este aceea dacă jocul este bun sau prost, ceea ce nu ajută deloc cauza celui care l-a dezvoltat. Mai apare, apoi, problema uciderii fiinţelor umane. În fine, mai avem însăşi petiţia pe care diferitele asociaţii creştine americane, între care Beatitudes Society, Christian Alliance for Progress, The Center for Progressive Christianity şi Cross Walk America au semnat-o şi în care cer retragerea jocului din magazine pentru că „promovează omuciderea, intoleranţa şi propune o falsă lectură a Bibliei! Dacă scoatem ultima frază, ne rezultă o petiţie care s-ar putea potrivi oricărui joc video apărut în ultimii 30 ani! „Cei care aruncă cu pietre în jocul nostru nu l-au jucat până la capăt", a declarat Troy Lyndon, CEO al Left Behind Games. „Mesajul jocului nu este „converteşte-te sau mori". Nu apare sânge, nu apare niciun fel de violenţa gratuită. Dorinţa noastră este să contribuim în manieră pozitivă la o industrie care are prin tradiţie o influenţă negativă asupra jucătorilor şi asupra lumii". În fine, cum spuneam la început, un nou scandal pluteşte în aer, taman înainte de Crăciun...

CIPRIAN COROIANU
Redactor-şef




### Impressum

**Director Executiv**
Alexandrina Peter
executiv@mediacontact.ro

**Redactor-şef**
Ciprian Coroianu (QetzalcoEtil)
cipri@pcgames.ro

**Redactor Executiv**
Mircea Marian (Armata Ultra)
mircea@pcgames.ro

**Redactori:**
Jácint Erdei (Spiru Harem)
jacint@pcgames.ro
Paul Sărăţeanu (Etilibratu')
paul@pcgames.ro
Marius Hiticaş (Lebăda Wieneză)
marius@pcgames.ro

**Corectură**
Liana Coroianu (Frăgutza)

**Design**
Cornel Sevastra (Villager)

**DTP**
Alexoaie Ioan (ics)
Cristi Mada

**CD-ROM/ Webmaster**
Király Tamás (Barteq)
webmaster@pcgames.ro

**EDIŢIA S-A ÎNCHIS LA DATA DE 1 DECEMBRIE 2006**

**PUBLICITATE: S.C. INSERT MEDIA S.R.L.**
**DEPARTAMENT MARKETING-PUBLICITATE**
Advertising sales-manager
Alina Filip - tel: 0720/400316
mk.alina@mediacontact.ro

**Comenzi si abonamente:**
0259/441.523; abonamente@mediacontact.ro

**Distribuţie:**
**SC Media Contact Distribuţie SRL**
tel.: 0359/401.086
**Director distribuţie:**
Onica Dorin tel.: 0720/440.003
distributie@mediacontact.ro
Aurică Andreiu - tel: 0359/401.086

**Contabilitate**
**Contabil şef:** Laurenţiu Ardelean
financiar@mediacontact.ro

**Juridic: Ioana Cioară** juridic@mediacontact.ro

**Reclamaţii:**
e-mail: reclamatii@mediacontact.ro

**Producţie:** SC MEDIA CONTACT SRL – Oradea
**Producţie CD-ROM:**
SC Insert Media SRL - tel.: 0359/401.221

**Editor SC MEDIA CONTACT srl**
**S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. este membră B.R.A.T.**





**Adresa redacţiei**
**SC MEDIA CONTACT SRL**
Oradea, str. Col. Buzoianu, nr. 34, et.1
CP. 54 OP. 7, Oradea, cod 410094
tel.: 0259-441.523
fax: 0259-441.523
e-mail: redactie@pcgames.ro; pcgames@mediacontact.ro



**www.pcgames.ro**

**ISSN: 1454-9964**

Media Contact este un grup editorial cu sediul la Oradea şi editează următoarele publicaţii: PC Games 4 Fun, CD Forum, Andrei, Noroceii.

Preşedinte: **Dorel Puchianu**

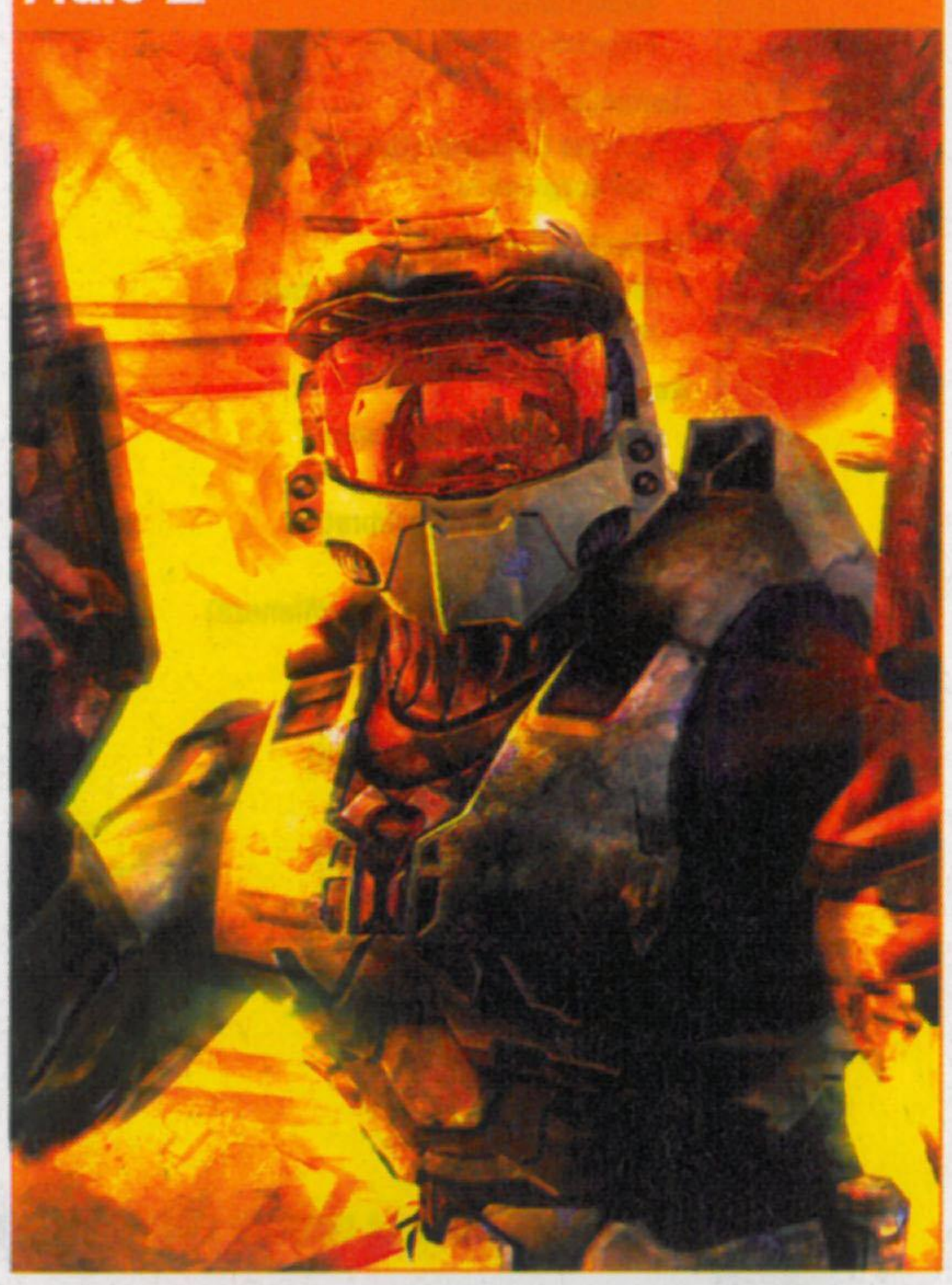

### Inserenţi

| | | | |
|---|---|---|---|
| RDS | 2 | Audiofon | 10, 99 |
| Airtoy | 13 | Next | 100 |
| TV Transilvania | 21 | | |
| Best Distribution | 73, 87 | | |

BRAT
Publicaţie auditată pe perioada iulie - decembrie 2004

# 74 decembrie/2006

## Halo 2



## Dark Messiah of M & M



## Plăci de bază Gigabyte




## Actualităţi



## Jocuri FULL



## Avanpremieră








## Test

### Jocul lunii






### FPS



### Action



### Strategy



### RPG



### Adventure



### Sport/Sim



## Testul timpului



## Hardware



## Service



## Concurs





# 74 decembrie/2006

Demos | Videos | Patches | Tools & Drivers

## Mashed
CD-DVD



Full Version

## Sid Meier`s Railroads
DVD



Demo

## Hellgate: London
DVD



Video

## Gothic 3
DVD



Demo

## City of Heroes & City of Villains
DVD



Trial version








Înainte de a folosi discurile optice oferite împreună cu revista, vă rugăm să verificați cu atenție dacă acestea nu prezintă defecțiuni fizice vizibile cu ochiul liber (fisuri, zgârieturi, deformări ale suprafeței etc.). Asemenea defecțiuni pot provoca defectarea unității optice, fapt pentru care editura nu poate fi trasă la răspundere. Responsabilitatea editurii se limitează la înlocuirea discului optic defect, în urma expedierii acestuia pe adresa redacției, cu condiția ca defecțiunile constatate să nu fie cauzate de către utilizarea abuzivă din partea utilizatorului.

# Mashed



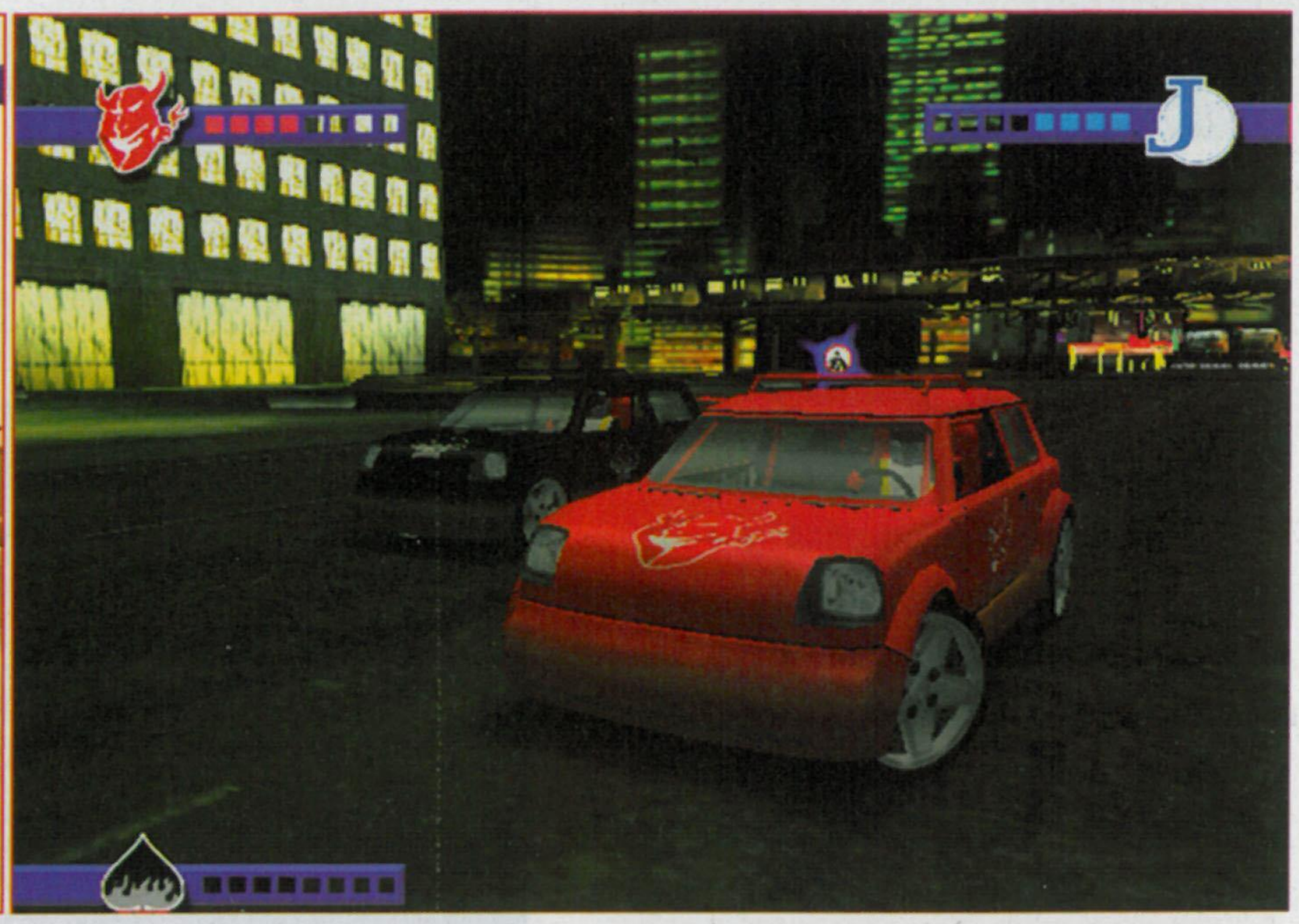
Nu ţi-a adus Moşul NFS: Carbon, deşi în urma scrisorilor scrise poşta română te-a declarat oficial spammer?

**Nu te întrista îţi oferim noi alternativa, sub forma unui joc de curse nebun.**

Fiecare generaţie de jocuri video ne oferă câte un joc de curse care nu se ia foarte în serios, oferindu-ne clipe de distracţie de neuitat. În cadrul acestei categorii, un rol special l-au avut simulatoarele în care dirijând maşinuţe teleghidate încercam să navigăm pe piste pline de obstacole. După **RC Cars** a venit rândul unui alt mare clasic, care în momentul apariţiei a cucerit nu doar comunitatea de jucători, ci şi simpatia întregii prese de specialitate.

Jocul a fost comparat cu legendarul **Micro Machines**, ceea ce e un lucru mare. Mai mult, **Mashed** a reuşit să evadeze din tiparul genului său: a oferit nu doar un multiplayer de neuitat, ci şi un singleplayer deosebit de solid. Cheia acestui succes au fost introducerea modurilor de joc neorto-





doxe. În Fugitive, de exemplu, trebuie să prinzi un rival care încearcă să scape (ceva gen leapşa, doar că pe patru roţi), iar în Time Bomb dacă nu reuşeşti să ajungi destul de repede de la un checkpoint la altul, explodează maşina sub tine. Din cauza AI-ului avansat, care-ţi face zile fripte, până şi cursele standard, lipsite de nebunii s-au dovedit a fi mai mult decât captivante. Jucând **Mashed** ajungeai să dezvolţi în tine o adevărată vendetta împotriva concurenţilor controlaţi de AI, simţind o satisfacţie răutăcioasă când reuşeai să îi scoţi din cursă.

Longevitatea jocului se datorează însă multilplayer-ului. Mai toate partidele de Mashed în reţea se termină cu lacrimi... cu hohote de râs înăbuşite în lacrimi! În afară de descoperirea şi folosirea diferitelor shotcut-uri, poţi să obţii avantaj faţă de oponenţi prin montarea unui tun sau a unui lansator de flăcări pe capota maşinii. Dacă cumva ai încasat vreuna din minele lăsate în urmă de oponenţi, nu trebuie să-ţi faci griji. Poţi să-ţi iei revanşa apelând la un bombardament aerian.

Dacă ai posibilitatea, adună gaşca de prieteni pentru week-end şi trageţi un multiplayer de **Mashed**. Nu veţi regreta!




# Good vs. Evil

Iată lupta care e veche de când lumea şi care va continua mult timp după ce omul va fi o amintire răzleaţă a unui Univers apus... Acest lucru nu înseamnă însă că nu putem participa la ea şi că nu putem înclina puţin balanţa în stânga sau în dreapta. Întrebarea este de care parte să intrăm în luptă? NCSoft se oferă să ne ajute să decidem dilema sub forma unui trial. **Good vs. Evil** permite accesul gratuit timp de 14 zile la două dintre cele mai populare MMORPG-uri: **City of Villains** şi **City of Heroes**. Poţi să guşti atât din palpitaţiile vieţii de criminal, cât şi din satisfacţia oferită de cariera de super-erou. Indiferent că vrei să salvezi Paragon City sau să devii cel mai temut de pe Rogue Isle, vei avea nevoie să instalezi clientul jocului care se află pe DVD-ul nostru. Micul program îşi descarcă apoi toate update-urile necesare rulării jocurilor. Apoi, cu ajutorul serialului alăturat poţi să-ţi creezi contul care îţi oferă acces la jocuri. La luptă, prieteni!



OPINIE
ERDEI JÁCINT



## PS3 şi prostia umană

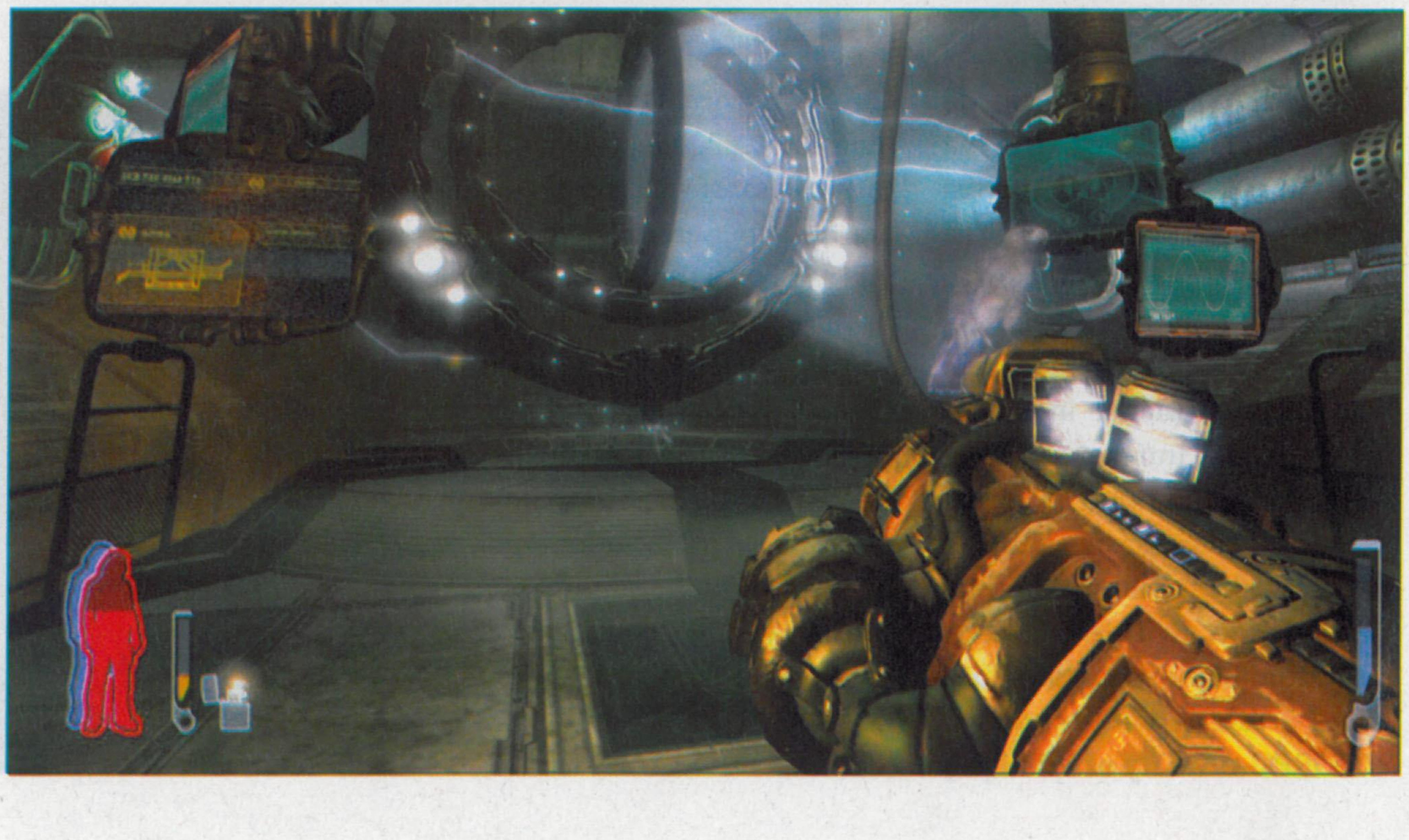
Toată lumea se aştepta ca Playstation 3 să stârnească scandaluri până şi după apariţie. E ceva nou, e ceva trendy, e ceva ce-şi doreşte aproape fiecare jucător. Nu ne miră nici faptul că japonezii sunt într-atât de fanatici încât să stea zile şi nopţi la coadă, pentru ca apoi să plece acasă calmi, chiar şi fără să fi pus mâna pe consolă. E ceva la ce ne aşteptăm, chiar dacă nu ni se pare normal sau nu se încadrează în modul nostru de a vedea lucrurile. Nu putem trece însă nepăsători pe lângă unele întâmplări. Un exemplu bun, ar fi dentistul american care, având prea mulţi bani, a angajat 15 oameni care să-i cumpere PS3-uri. Sigur că nu erau toate pentru el, ci „simple" cadouri pentru copiii din întreaga familie. Fiecare nepoţel şi nepoţică urma să primească câte o consolă de joc, cumpărătorii înşişi câştigând câteva sute de dolari din afacere. Ştiri ca aceasta ne fac să zâmbim şi, eventual, cu o remarcă ironică, să-i facem şi pe cei din jur să râdă împreună cu noi. Mai trist e însă atunci când anumiţi oameni încearcă să profite de ceilalţi. Cum ar fi acei escroci din Japonia, care au angajat pentru bani de nimic boschetari ca să stea la coadă în faţa magazinelor, pentru a pune mâna pe primele console. Sărmanii oameni, pe care-i trăda mirosul de la o poştă, nu puteau decât să se uite ruşinaţi în altă parte când erau abordaţi de vreun jurnalist pus pe şotii cu întrebarea „Hei, taică, ce jocuri vrei să încerci pe noua ta consolă?". Probabil că acei oameni erau fericiţi că pun mâna cinstit pe nişte bănuţi, nebănuind că cei care i-au angajat adună o mică avere prin revânzarea consolelor. Culmea culmilor sunt tot americanii: Dave Ryan gazda unui show matinal de la un radio american a lansat o propunere: primeşti un PS3 dacă renunţi la copilul tău 24 de ore. Poate nu vă vine să credeţi, dar peste o duzină de oameni au sunat, majoritatea nerealizând că e vorba de o şotie. Prostia unora chiar nu are limite...

## Future pierde ceva bani

Din spusele amicilor noştri virtuali de pe Gamasutra, Future Publishing, companie care deţine PC Gamer, Official Xbox Magazine, PSM, Edge, plus binecunoscutele site-uri Next Generation şi Games Radar, a pierdut, anul trecut, nu mai puţin de 96 milioane dolari. Mai mult decât atât, compania a renunţat la „serviciile" subsidiarului său italian, Future Media Italy, în favoarea rivalilor de la Sprea Editori şi fostului director FMI, Bernardo Notarangelo, contra unei sume de 1,1 milioane euro, sumă de bani ce va ajunge în buzunarele firmei undeva prin decembrie 2006. CEO-ul Future Publishing, Steve Spring, a declarat că aceste pierderi se datorează, în mare parte, faptului că au investit exagerat de mult în cumpărări şi că au neglijat, în acelaşi timp, dezvoltarea organică. Pentru a evita, pe viitor, asemenea situaţii neplăcute, compania şi-a revizuit complet comportamentul de marketing începând cu anul 2007, dezvoltându-şi treptat modelele de business pentru a oferi consumatorului, şi acesta aflat într-o perpetuă evoluţie, exact serviciile pe care le cere. Ce impact vor avea aceste schimbări în esenţa revistelor de gaming pe care Future Publishing le deţine, reviste care au, desigur, o mare popularitate, rămâne de văzut. Mai mult casual, oare?

## Prey se bagă pe Steam

După cum aflăm dintr-o scurtă ştire de pe site-ul oficial Steam (http://www.steampowered.com), titlul celor de la Human Head şi 3D Realms, pe care fratele Ciprian l-a tratat în review-ul său cu un profesionalism desăvârşit, este, din 30 noiembrie, disponibil prin serviciul de download al celor de la Valve, la un piperat preţ de 49,95 dolari. Spre deosebire de majoritatea celorlalte titluri pe care Steam le are de oferit, **Prey** va permite activarea serviciului mai sus menţionat prin intermediul unui product key de la o copie a jocului achiziţionată anterior, fie ea retail, fie prin download. **Prey** nu este nici-cum primul produs pe care publisher-ul 2K Games îl pune la dispoziţia fanilor prin intermediul Steam, cu toate că gestul este oarecum surprinzător, ţinând cont de atitudinea aproape ostilă pe care 3D Realms o are pentru Valve, în special prin capul companiei, Scott Miller.

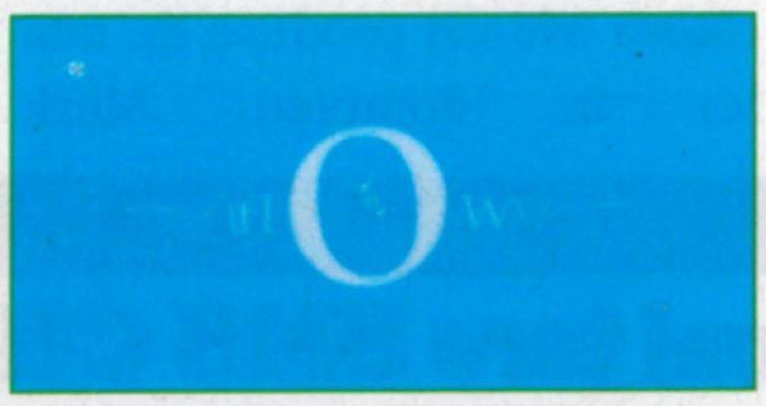


# World of Warcraft : Statistici



Dacă dăm o raită nonşalantă pe site-ul oficial **Word of Warcraft**, aflăm că cei de la Blizzard ne pregătesc noi şi noi bunătăţi care să ne ţină cu picioarele cufundate în mâlul Azeroth-ului, cel puţin până ce **Burning Crusade** va decide să-şi facă maiestuoasa apariţie. Mulţumită producătorilor, jucătorii imersivului MMO vor beneficia de un nou sistem de tracking al statisticilor pe ultimele şapte zile. V-am făcut curioşi? Mai mult, sunteţi nişte avizi folositori de moduri care vă uşurează controlul şi gestionarea statisticilor in game? Nu mai aveţi nevoie de ele. Jocul ne va oferi de acum date referitor la Bestsellers, adicătelea cele mai vândute articole de la casa de licitaţie, Crafter's Corner, cele mai des „create" item-uri, Fierce Creatures, cele mai periculoase creaturi care hălăduiesc coclaurile virtuale ale jocului, sau mai bine zis creaturile care omoară cei mai mulţi jucători într-o anumită zi, Gold Rush, cele mai adunate artefacte, Big Booty, cele mai multe drop-uri, precum şi Heroes for Hire – quest-ul completat cel mai des într-o anumită zi.

# Teză de liceu devine joc PS3



Nenea Jenova Chen de la USC a decis să creeze, drept teză pentru un examen, un joculeţ flash intitulat **„flOw"**. Se pare că proiectul său a fost atât de apreciat, încât Sony, în a sa perpetuă sete de licenţe şi alte celea, au decis să pună laba pe el, să îl îmbunătăţească, şi să îl pregătească pentru mult controversata lor consolă next gen. De ce? Pentru că, zice lumea, joculeţul de faţă are un gameplay incredibil de captivant, mai ales pentru un titlu flash. Însă ceea ce face din flOw un succes este, se pare, designul „hipnotic", grija la detalii, controlul intuitiv şi simplitatea familiară. Din spusele domnului Chen, jocul a fost special conceput pentru cei care nu se consideră gameri, dar au ceva timp la dispoziţie pentru a pistona computerul din când în când. Cum mama, soacra, bunica sau prietena sa nu sunt jucători versaţi, Chen a decis să creeze un titlu care poate fi, totuşi, apreciat şi de aceştia. Rămâne, evident, de văzut ce va face Sony cu noua lor jucărie. Fie vor strica totul, fie vor scoate un joc care chiar se orientează exclusiv spre piaţa jucătorilor casual. Pentru mai multe informaţii, urmaţi acest link şi veţi găsi jocul gratuit.

http://intihuatani.usc.edu/cloud/flowing/

# Titlu pentru **Sam & Max Episode 2**



Conform unui update care continuă să tot apară şi să dispară de pe site-ul oficial al celor de la Telltale Games, cel de-al doilea episod din **Sam & Max: Season 1** a fost binecuvântat cu un nume. **Situation: Comedy**, episod care ar trebui să-şi facă apariţia pe piaţă pe data de 5 ianuarie 2007 (la un preţ modic de 8,95 dolari), ne povesteşte cum Myra Stump, o adevărată Andreea Marin a show-urilor de televiziune virtuale, a înnebunit de tot şi îşi ţine audienţa ostatică. Sam şi Max îşi iau traista în spinare şi pornesc spre studiourile WARP TV, unde dom'şoara îşi trăieşte cele câteva zile lunare de glorie, pentru a rezolva misterul. În altă ordine de idei, abonaţii GameTap vor avea acces la titlu cu două săptămâni mai devreme (ce ţi-e doamne şi cu priorităţile astea), iar după lansarea titlului de faţă, restul episoadelor ne vor ferici cu prezenţa, câte unul în fiecare lună.

## **Nintendo** vrea **4 milioane**

În timpul Reuters Media Summit, activitate de presă desfăşurată la New York, preşedintele NoA Reggie Fils-Aime a declarat că a sa companie intenţionează să livreze, până la data de 31 decembrie, nu mai puţin de 4 milioane unităţi de console Wii. Bineînţeles, toate costurile sunt acoperite, iar Reggie prezice că toate aceste console vor fi vândute. Optimist, tipul, nu am ce zice!

## **Wii** update

Ce ţi-e şi cu consolele astea next gen. Ai internet la dispoziţie oriunde te-ai afla, fie că eşti pe budă, într-un birt cu prietenii, dezvăluindu-le secretele controller-ului, sau în ceva pivniţă, răpit de terorişti şi legat de mâini şi de picioare. Recent, Nintendo a dat drumul să curgă un mic update care a activat, în sfârşit, Parental Controls. Acum părinţii pot fi liniştiţi, copii lor nu vor mai putea ridica fustele prinţeselor din Zelda.

## Violenţa ne afectează **creierul**

Din ciclul studiilor de specialitate pe care le iubim atât de mult, Reuters ne pune la dispoziţie o nouă didigoaie, prin intermediul căreia aflăm că ai noştri prunci, pilonii societăţii de mâine, stejarii pădurii româneşti, au creierele afectate în mod negativ atunci când joacă jocuri violente. Studiul de rigoare, efectuat pe **NFS: Underground** şi **MoH: Frontline**, sugerează că un joc violent ne face să ne pierdem controlul şi concentrarea. Avem, aşadar de ales: fie jucăm un titlu violent, fie unul care induce plafonarea creierului. Alegeţi!

## **Jocurile casual,** acum cu bugete mari

CNN ne povesteşte cum până şi jocurile casual, jocuri care încep, din ce în ce mai mult să intre în atenţia producătorilor, vor beneficia de bugeturi din ce în ce mai mari. De ce? Pentru că aduc profit. Astfel, producerea ultimul titlu PopCap, **Bookworm Adventures**, a costat nu mai puţin de 700.000 dolari, cu 30 dolari per titlu vândut, compania fiind sigură că va scoate un profit frumuşel.

## PS3 - Ultima consolă de la Sony?

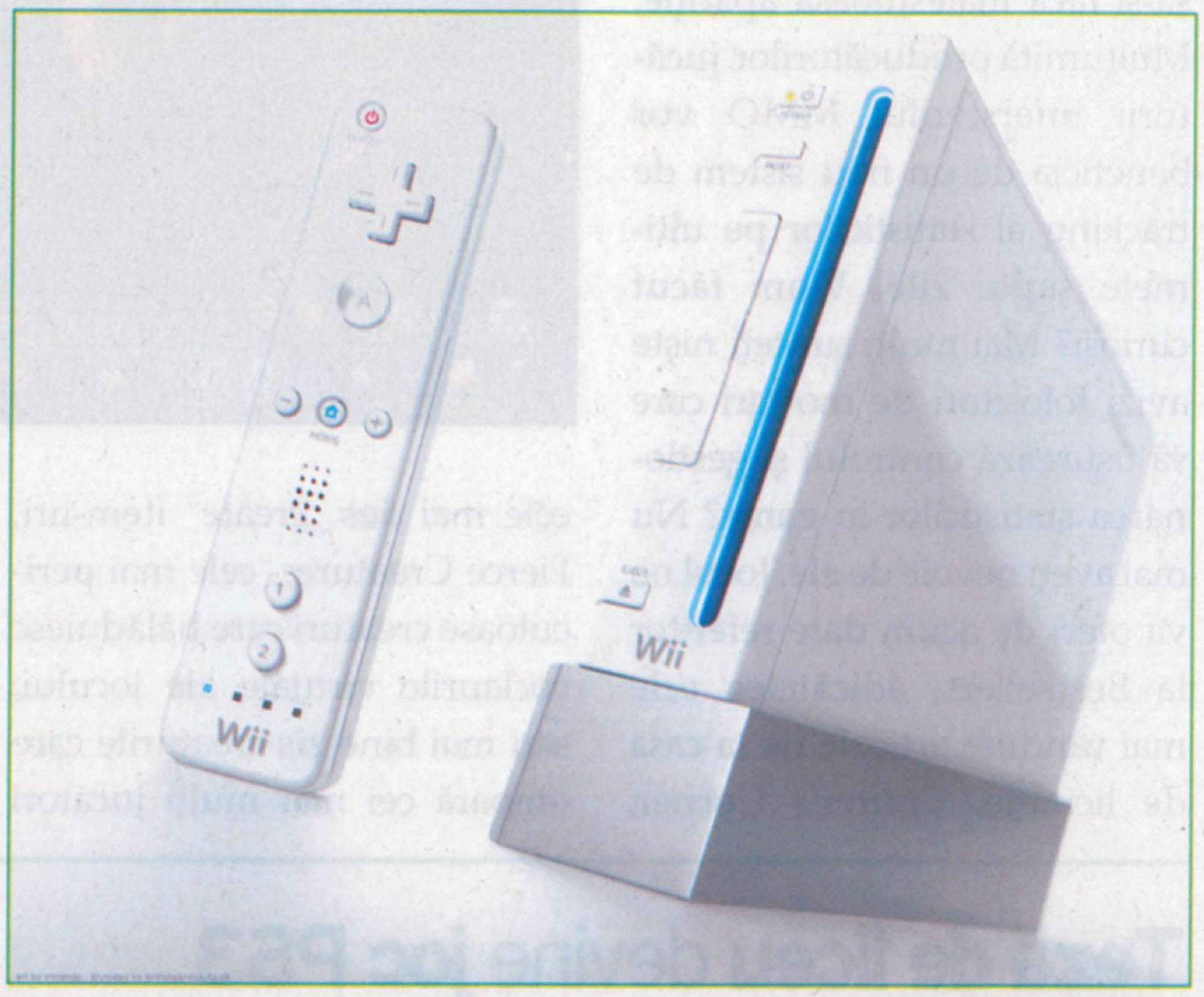
Odată cu numirea domnului Ken Kutaragi în poziţia de CEO şi a lui Kaz Hirai în cea de COO pentru Sony, lucrurile par a lua o turnură interesantă. Deoarece băieţii sunt specialişti în software, nu în hardware, Sony s-ar putea concentra, pe viitor, doar asupra producţiilor de Soft. Adicătelea, cum zic specialiştii şi analiştii care au privit acest fenomen, Sony ar putea renunţa la producţia de viitoare console. Nu tu PS4, nu tu PS5. Doar Software. Un lucru care, probabil, excită la nebunie colegii de la Microsoft şi Nintendo. În caz că cei de la Nintendo nu se excită uitându-se la Wii-urile lor.

## Nightfall - Misiune de elită

Băieţii de la ArenaNet ne informează că au deschis **The Domain of Anguish** pentru cei care au reuşit să termine "campania" din **Nightfall**. Aceştia vor beneficia, ca nişte jucători fideli ce sunt, de areale separate numai bune de explorat, o duzină de quest-uri noi, tot soiul de opţiuni pentru upgrade-ul armurilor, un sistem pentru achiziţionarea de noi arme, precum şi o nouă şi fascinantă misiune. Ura!

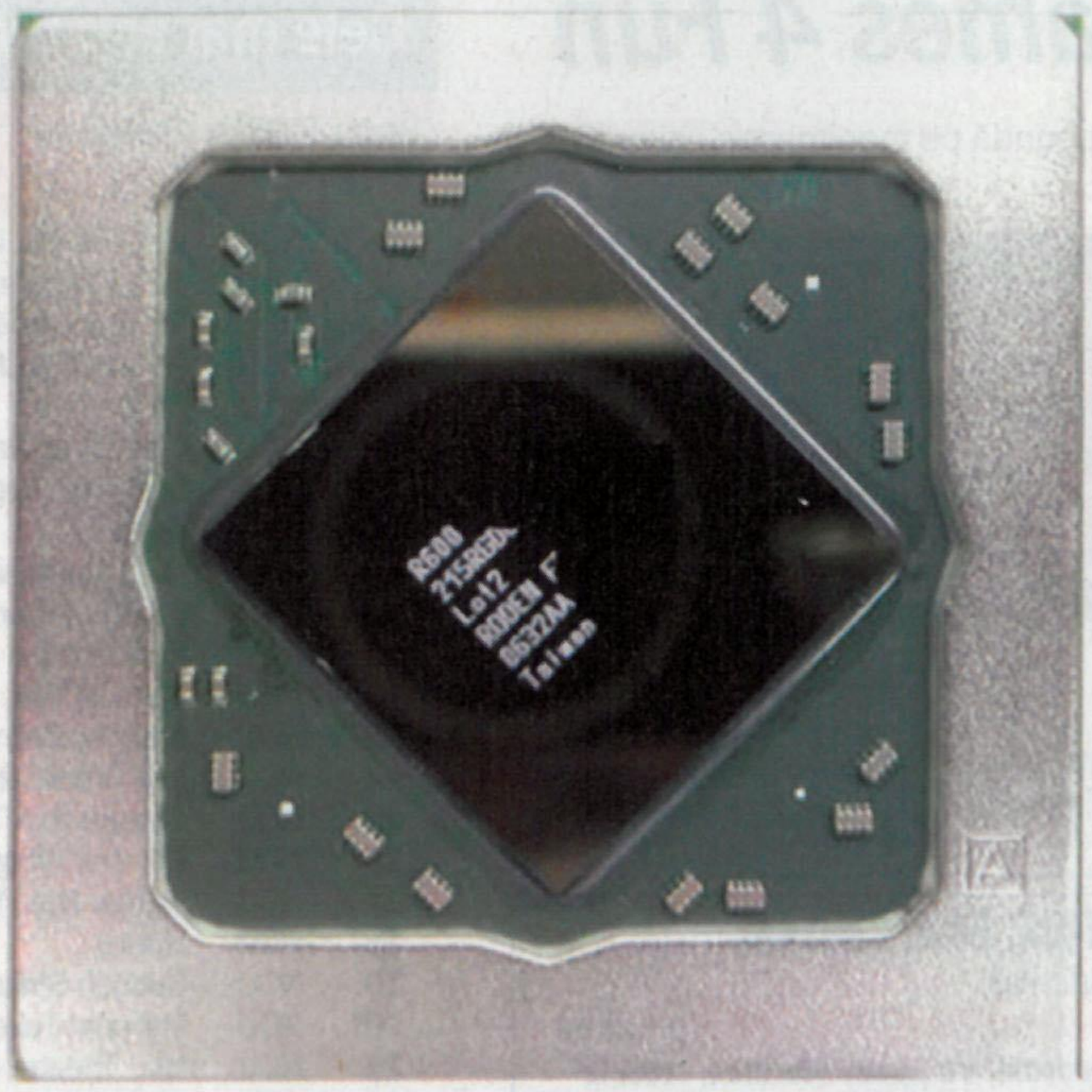
# Wii Region Lock, pe bune

Îmi era frică de chestia asta. Am avut eu vaste presimţiri spirituale, mai ceva ca un guru al religiilor exotice, însă cei de la 1UP Japan mi-au confirmat-o. Produsele create pentru Wii Japan nu vor fi compatibile cu Wii US sau Wii Euro - ceea ce înseamnă, în primul rând, că fratele Pavel nu se va putea delecta cu JRPG-uri sau jocuri Bishoujo decât dacă merge frumuşel în Ţara Soarelui Care Răsare Când Vrea Muşchii Lui şi dacă îşi cumpără Wii de acolo. Păcat, deoarece există în producţie o grămadă de JRPG-uri pe care le aşteptam cu interes. În altă ordine de idei (şi din fericire pentru noi), sharing-ul Mii între regiuni este posibil. Aceiaşi băieţi simpatici de la 1UP au trântit prin Wii remote câteva Mii-uri produse de tata lor în domeniu, Mark McDonald, cum ar fi Lil' Hitler sau Osama B, după care au început să le "porteze" pe Wii Japan fără nici cea mai mică problemă. Actuala mea problemă este că voi face rost de un Wii european, ceea ce înseamnă că multe jocuri destinate pieţei japoneze mă vor evita cu dibăcie de felină. Nu este corect. Trebuie să îmi înec amarul cu niscaiva produse hedonistice.



ATI

# ATI R600 piratat



nVidia deja şi-a prezentat soluţiile grafice pentru DirectX 10, astfel toată lumea era curioasă de răspunsul lui ATI. Poate prea curioasă... Chip-ul grafic cu suport DirectX 10 aşteptat de la AMD sub brand-ul ATI, R600, a apărut înainte de lansarea oficială pe mai multe pagini web, prezentându-se ca o componentă mai mare decât predecesorul său, R580. Imaginile au apărut în cadrul unui articol publicat pe site-ul chinez Zol.com.cn. Chiar dacă lansarea oficială a fost programată undeva pentru trimestrul I 2007, site-ul amintit susţine că chip-ul va fi livrat încă de la sfârşitul lunii ianuarie a anului viitor. R600 va fi realizat folosind procedeul de fabricaţie de 80nm, iar Zol.com.cn informează că acesta va avea peste 500 milioane de tranzistori. Conform imaginilor şi informaţiilor publicate de pagina web chineze-ască, R600 este cu 12 – 24% mai mare în dimensiuni decât R580, deşi este fabricat pe 80nm.

Maxell

# Discuri de 300 GB




Hitachi Maxell plănuieşte să prezinte versiunea de 300 GB a unui disc optic holografic care va fi disponibil unei categorii speciale de clienţi din industria de entertainment începând chiar de luna viitoare. Discul holografic, denumit Tapestry HDS-300R, va fi produs de InPhase Tehnologies şi iniţial va fi disponibil doar unui număr limitat de consumatori. Lansarea produsului pentru publicul larg va avea loc abia în primul semestru al anului viitor. Deşi InPhase nu a dezvăluit preţul exact, a declarat totuşi că acesta se va situa undeva între 100 şi 125 dolari, bazându-şi estimarea pe actualele preţuri ale celorlalte produse oferite de Maxell. În 2008, InPhase plănuieşte lansarea unei noi generaţii de discuri optice, cu o capacitate de stocare de 800 GB şi o rată de transfer a datelor de până la 80 MB pe secundă. Planurile măreţe continuă cu dorinţa de a extinde această capacitate spre 1,6 TB până în 2010.

AMD

# CPU căsătorit cu GPU

Odată cumpărat ATI de către AMD, aceasta din urmă a şi anunţat ceva la ce se aştepta toată lumea: se lucrează la o nouă tehnologie care să integreze procesorul şi procesorul grafic într-o singură unitate. Următorul pas în evoluţia procesoarelor este momentan denumită Fusion, primul prototip fiind aşteptat la sfârşitul anului 2008. AMD pretinde că Fusion va aduce performanţe sporite, experienţe deosebite în grafica 3D şi a conţinutului media. AMD doreşte sa integreze Fusion în toate categoriile de produse, incluzând laptop-uri, sisteme desktop, staţii de lucru sau servere. Nu se cunoaşte încă dacă AMD va menţine denumirea chip-urilor de Athlon şi Opteron, odată cu lansarea Fusion.

## Moşul aduce **webcam Logitech**

Logitech a anunţat că, în perioada 15 noiembrie - 31 decembrie va organiza o promoţie specială pentru sărbătorile de iarnă, prin care fiecare al cincisprezecelea cumpărător al unei tastaturi sau al unui desktop Logitech va primi automat, fără tragere la sorţi, un webcam gratuit.

## **QuadCore** în România

Intel a lansat şi în România noile sale procesoare cu patru nuclee. Pe piaţă au fost introduse familiile de procesoare quad-core, Quad-Core Intel Xeon 5300 şi Intel Core 2 Extreme. Aceste produse sunt recomandate pentru viteze sporite de calcul în cadrul serverelor, staţiilor de lucru, conţinutului media digital şi mai ales a jocurilor high-end.

## **DDR3** noul standard

Samsung, cel mai mare producător de memorii, a anunţat că se aşteaptă ca noile chip-uri de memorie DDR3 să eclipseze generaţia anterioară de memorii, DDR2, odată cu lansarea acestora, la începutul anului 2009. DDR3 oferă performanţe mai bune şi un consum redus de energie faţă de DDR2. Primele calculatoare ce folosesc DDR3 vor ajunge pe piaţă în a doua jumătate a anului viitor, a declarat Tae-Sung Jung, preşedintele diviziei de memorii din cadrul Samsung.

## **PC** pentru **sufragerie**

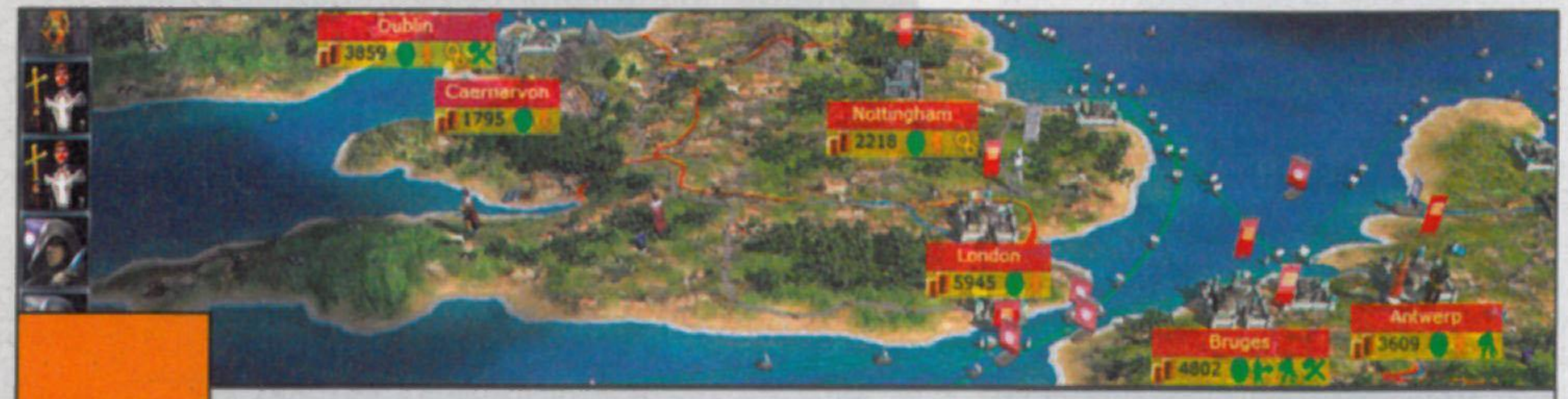
AMD a creat prototipul unui PC pentru sufragerie. Având o formă asemănătoare unei combine audio, computerul este dezvoltat să funcţioneze în primul rând ca un fel de seif media: stochează muzică, fişiere video şi fotografii, pe care le poate afişa pe un ecran plat sau le poate transmite altor computere. „Vor fi PC-uri în sufragerie, dar nu vor arăta ca nişte PC-uri", a declarat vicepreşedintele AMD, Joe Menard, cu ocazia Samsung Executive Summit de la San Jose.

## Bancomate devalizate **cu un player MP3**

Un bărbat din Manchester, Marea Britanie, a fost condamnat pentru că a utilizat un player MP3 pentru a sustrage informaţii din bancomate. Maxwell Parsons, în vârstă de 41 ani, a cheltuit 200.000 lire din banii altor oameni, după ce s-a folosit de playerul său MP3 pentru a copia datele de pe cardurile bancare ale acestora. Playerul MP3 a înregistrat datele clienţilor, pe măsură ce acestea erau transmise prin intermediul liniilor telefonice către bancă. Pentru această „invenţie", Parsons a fost condamnat la 32 luni de închisoare.

# Topul cititorilor PC Games 4 Fun

Ca să ştii ce se joacă cu adevărat, lună de lună aflăm ce se perindă pe monitoarele cititorilor PC Games 4 Fun.



**1**

## MEDIEVAL 2: TOTAL WAR
(Creative Assembly Sega)

*CE ŢI-E ŞI CU STRATEGIILE* astea... fratele Ciprian visează cu ochii deschişi la o Europă unită sub stindardul său de băutor de apă minerală....

**2**



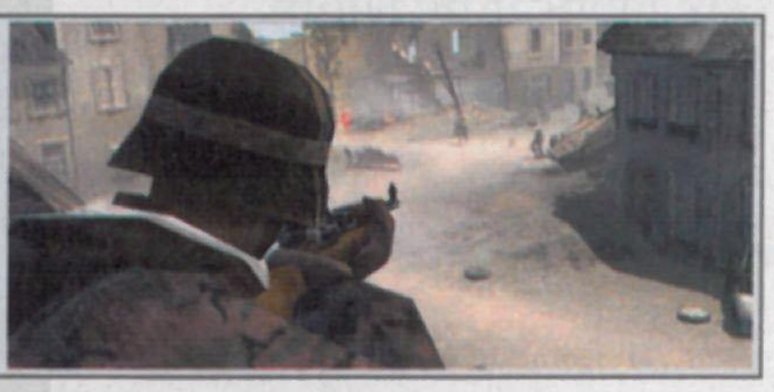
## W40K: DARK CRUSADE
(Relic THQ)

*DEOARECE TOATĂ LUMEA* joacă ba Necroni, ba Space Marines, fratele Pavel a decis că cea mai bună variantă opţională e să se joace cu o sticlă de suc.

**3**

## COMPANY OF HEROES
(Relic THQ)

*EROII ŞI... COMPANIA.* Adică redacţia PC Games 4 Fun, un adevărat cumul de eroi profesionişti care îşi salvează cititorii de la crunta dezinformare...



**4**



## CAESAR IV
(Tilted Mill VU Games)

*SĂ CONDUCI UN IMPERIU* nu este un lucru uşor! Să devii Papă, nici atât! Cel mai bine e să purcedem pe anticele plaiuri în căutare de hartă.

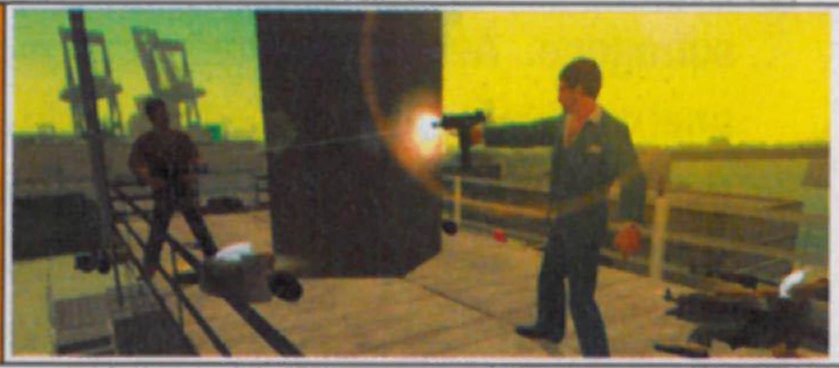
**5**

## GOTHIC 3
(Phirana Jowood)

*FRATELE PALADIN JACINT* şi-a petrecut, poate, ceva cam mult timp măcelărind orci. Nu de alta, dar când vede pe cineva vopsit verde pe faţă, intră în crize. De isterie.



**6**



## SCARFACE
(Radical Vivendi)

*NU ŞTIU CÂTĂ LUME* a văzut filmul, însă ştiu că foarte mulţi au văzut jocul. Şi le-a plăcut nespus. Violenţa gratuită pare la modă astăzi...

**7**

## FIFA 07
(EA LA)

*SE POATE SĂ NU TRAGEM* o miuţă? Mai ales acum, că fratele Mircea poartă tricoul său cu Dinamo şi aleargă la avion ca să îi ceară lui Borcea un autograf?



**8**



## GTR 2
(SimBin Deep Silver)

*SUNTEM IMUNI LA MAŞINI.* Meseria de şofer profesionist e una care ne depăşeşte. Cu toate acestea, deseori admirăm acel Hammer galben din colţul drumului...

**9**

## JOINT TASK FORCE
(Mithis Games Vivendi)

*STRATEGIE? EVIDENT.* Le place nepoţilor, le dezvoltă simţurile şi dexteritatea. Învaţă că teroriştii trebuie ucişi cu sânge rece şi că SUA învinge tot timpul.



**10**



## 10. MADDEN NFL 07
(EA LA)

*NU SUNT UN SPORTIV DE PERFORMANŢĂ,* niciodată nu am fost. Dacă alerg 10 metri, leşin. Dacă ridic o găleată de 20 de litri, leşin. Dacă beau o cafea, îmi trece.

## Cele mai aşteptate jocuri

| Poziţia actuală | Tendinţa | Titlul jocului / Genul | Publisher / Producător | Termen |
|---|---|---|---|---|
| 1 | NOU | LotR:TBFME II - Rise of the Witch-king | EA | 1/12/2006 |
| 2 | NOU | Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas | Ubisoft | 15/12/2006 |
| 3 | NOU | Rayman: Raving Rabbids | Ubisoft | 8/12/2006 |
| 4 | NOU | PDC World Championship Darts | Oxygen | 1/12/2006 |
| 5 | NOU | Catz | Ubisoft | 1/12/2006 |
| 6 | NOU | Crazy Frog Racer 2 | Digital Jesters | 1/12/2006 |
| 7 | NOU | Star Trek: Legacy | Mad Doc | 8/12/2006 |
| 8 | ▲ | Dogz | Ubisoft | Dec. 2006 |
| 9 | NOU | IL-2 Sturmovik: 1946 | Simulator | 1/12/2006 |
| 10 | ▲ | Storm of War: Battle of Britain | Ubisoft | Dec. 2006 |
| 11 | NOU | Rezident Evil 4 | Ubisoft | Dec. 2006 |
| 12 | NOU | State of War: Warmonger | Cypron | Dec. 2006 |
| 13 | NOU | Anarchy Online: Lost Eden | Funcom | 13/12/2006 |
| 14 | NOU | Eve Online: Revelations | CCP | Dec. 2006 |
| 15 | NOU | Savage 2: A Tortured Soul | S2 Games | Dec. 2006 |
| 16 | NOU | Combat Wings: Battle of Britain | City Interactive | Dec. 2006 |
| 17 | NOU | Fighter Ops: Virtual Battlefield | Xtreme Simulations | Dec. 2006 |
| 18 | NOU | Huxley | Webzen | Dec. 2006 |
| 19 | NOU | Sudden Strike 3: Arms for Victory | Fireglow | Dec. 2006 |
| 20 | NOU | Terrorist Takedown: Covert Operations | City Interactive | Dec. 2006 |
| 21 | NOU | Nou Theatre of War | 1C | Dec. 2006 |
| 22 | NOU | Star Heritage 0: Ship of Ages | Step Creative | Dec. 2006 |
| 23 | NOU | Massive Assault Network | Wargaming | Dec. 2006 |
| 24 | NOU | Total Extreme Wrestling 2007 | Greg Dog Soft | Dec. 2006 |
| 25 | NOU | Haze | Ubisoft | Dec. 2006 |



## Top 5 redactor
**Jacint Erdei**



### 1. WARHAMMER 40K: DARK CRUSADE

Strategia a fost şi este, pentru mine, un gen de căpătâi. Poate pentru că am jucat prea multă. Şi când joci prea mult, la un moment dat ţi se face lehamite şi începi să fii cârcotaş. Toate acestea, până apare un titlu precum **Dark Crusade**, un titlu care cumulează tot ce mi se pare mai bun în domeniul strategiei.



### 2. NEVERWINTER NIGHTS 2

Un jucător de RPG-uri trebuie să aibă răbdare. Multă răbdare. Exemplul cel mai bun este **NWN2**, în care, primele ore sunt un adevărat calvar. Bug-uri peste bug-uri, un AI al camarazilor pe care îl înjuri de mama focului... Dar, după vreo 3-4 ore de joc, totul devine roz! Gameplay fascinant, poveste de calibru, DnD de calitate...



### 3. DEVIL MAY CRY 3

O portare pe PC trebuie să întrunească niscaiva condiţii pentru a fi reuşită. Acestea ţin, în cele mai multe cazuri, de cameră şi control. Mulţi se plâng că în **Devil May Cry 3** nu se pot obişnui nicicum cu cel din urmă. Eu zic că sunt doar leneşi. Controlul e simplu, jocul e portat excelent şi are o coloană sonoră de ţi-e mai mare dragul.



### 4. F.E.A.R.: EXTRACTION POINT

Ah, FPS-urile... toate sunt la fel! Ai o mitralieră, un personaj care kilăreşte tot, o grafică care se vrea de ultimă generaţie şi tabloul este complet. **Extraction Point** a dus, pentru mine, lucrurile acestea ceva mai departe. Cu o doză suficientă de elemente horror, plus un AI excepţional, acest joc m-a făcut să sar nu o dată de pe scaun!



### 5. ANNO 1701

O briză răcoroasă pentru mine, după ce a trebuit să suport, timp de câteva luni, calvarul unor titluri asemănătoare, dar mediocre. **Anno** îmbină uşurinţa, simplitatea, cu RTS-ul şi cu conceptele clasice de city building, pentru a ne oferi un joc surprinzător de bun, mai mult, accesibil şi celor neiniţiaţi în tainele god game-urilor.

# HAPPYDISPLAY

Găseşti mai multe pe WWW.HAPPYDISPLAY.RO

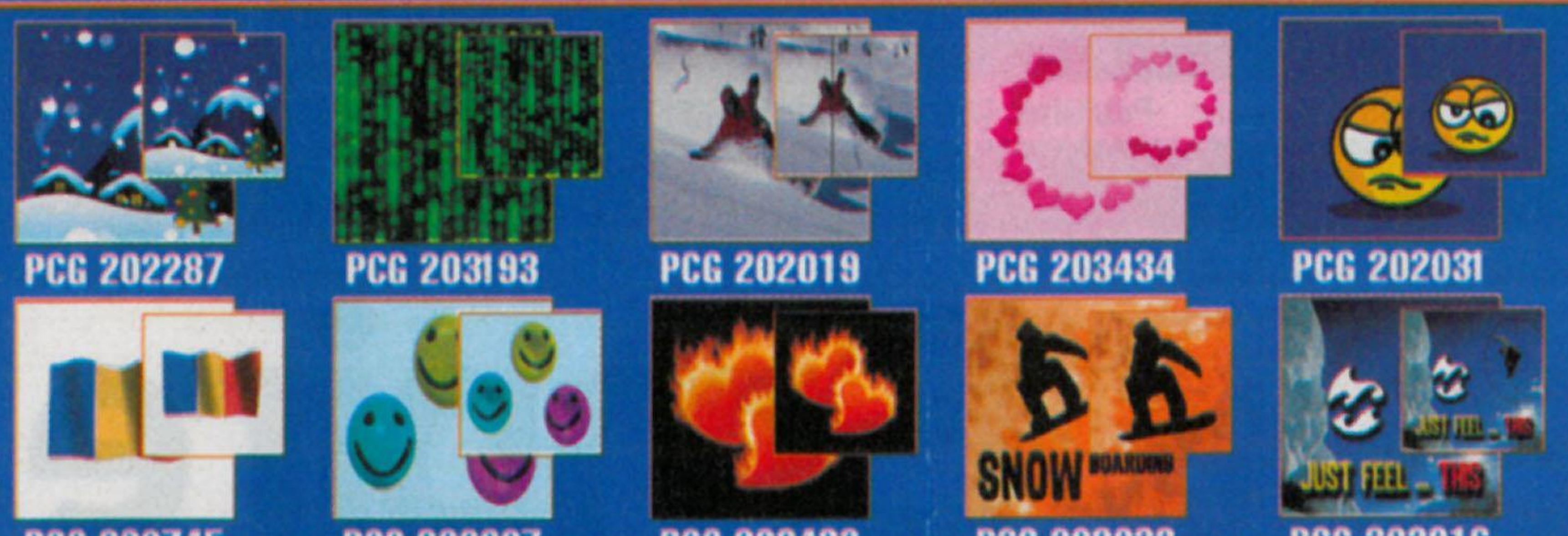
**Primesti sigur ce ai comandat! trimite codul la 1488**
Exemplu: PCG(spaţiu)XXXXXX

## WALLPAPERE COLOR



| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| PCG 104980 | PCG 100313 | PCG 104983 | PCG 100702 | PCG 100476 | PCG 100142 |
| PCG 104642 | PCG 101584 | PCG 100262 | PCG 104644 | PCG 108855 | PCG 100143 |
| PCG 104641 | PCG 108913 | PCG 101050 | PCG 104640 | PCG 104977 | PCG 100140 |
| PCG 104639 | PCG 102677 | PCG 100631 | PCG 104638 | PCG 103730 | PCG 100632 |
| PCG 104636 | PCG 108898 | PCG 100628 | PCG 104634 | PCG 100308 | PCG 109015 |
| PCG 104631 | PCG 104976 | PCG 109020 | PCG 100601 | PCG 100004 | PCG 100703 |

## ANIMAŢII



| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| PCG 202287 | PCG 203193 | PCG 202019 | PCG 203434 | PCG 202031 |
| PCG 200745 | PCG 200997 | PCG 203436 | PCG 202023 | PCG 202016 |

## LOGO-URI OPERATORI şi FOTOGRAFII SMS



| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| PCG 6631 | PCG 6043 | PCG 31601 | PCG 1006 | PCG 1797 | PCG 31955 |
| PCG 1063 | PCG 7888 | PCG 6891 | PCG 7439 | PCG 7631 | PCG 7888 |
| PCG 21658 | PCG 21611 | PCG 21752 | PCG 21536 | PCG 21809 | PCG 20688 |

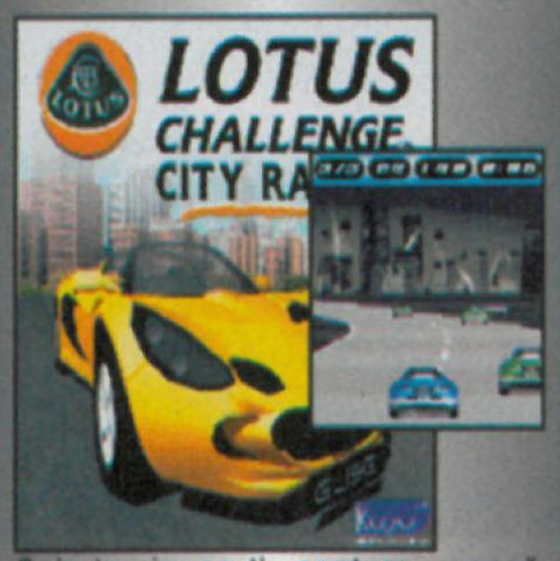
## EFECTE SONORE

| *** SEXY *** | |
|---|---|
| Uuu, baby, raspunde | PCG 501126 |
| Unde este iubitelul meu | PCG 501038 |
| Te suna sponsorul principal, pentru... | PCG 501036 |
| Sun la cel mai bun armasar din lume.. | PCG 501035 |
| Orgasm..animalule | PCG 501034 |
| Noapte buna iubitel | PCG 501033 |
| Mi-e dor de tine iubitel | PCG 501031 |
| Iubitel, sunt blonda de alaltaieri | PCG 501030 |
| Iti trimit un pupic maaare si dulce | PCG 501029 |
| Inima mea iti apartine iubitule | PCG 501028 |
| Hey, sexy, raspunde-mi... | PCG 501027 |
| Hei, ce se intampla, nu mai vorbesti cu mine.. | PCG 501025 |
| Dulceata, raspunde-mi...sunt iubitelul tau | PCG 501024 |
| Buna iubtel, mergem la o cafea.. | PCG 501023 |
| Buna baby, sunt iubitul tau, raspunde-mi.. | PCG 501022 |
| Bombonico, raspunde-mi... | PCG 501021 |
| Ah, atinge-ma, atinge-mi butonul ala..verde.. | PCG 501020 |
| *** TRĂZNITE *** | |
| Trezeste-teeee! | PCG 501125 |
| Tocmai ti-ai activat un virus | PCG 501124 |
| Tiiir, te rog apasa pe butonul verde | PCG 501123 |
| Te suna babaciunea ta, te suna nevasta-ta | PCG 501122 |
| Suun, sun, suuunn | PCG 501121 |
| Suna dentistul | PCG 501120 |
| Soneria asta ma enerveaza | PCG 501119 |
| Sefuu, te suna un dobitoc | PCG 501118 |
| Sefa, te suna un sclav | PCG 501117 |
| Nimeni nu misca nici un fir de par | PCG 501116 |
| Iti tin pumnii prietene | PCG 501115 |
| Imi pare rau, tare raauuuu | PCG 501114 |
| Idiotule, tampitule, cretinule | PCG 501113 |
| I am James Bond | PCG 501112 |
| High sa | PCG 501111 |
| *** ALTELE *** | |
| 6 Pârţuri | PCG 500495 |
| Bebeluş râzând | PCG 500429 |
| Aglomeraţie | PCG 500426 |
| Iari, iari | PCG 500430 |
| Căscat | PCG 500432 |

## MELODII DE APEL

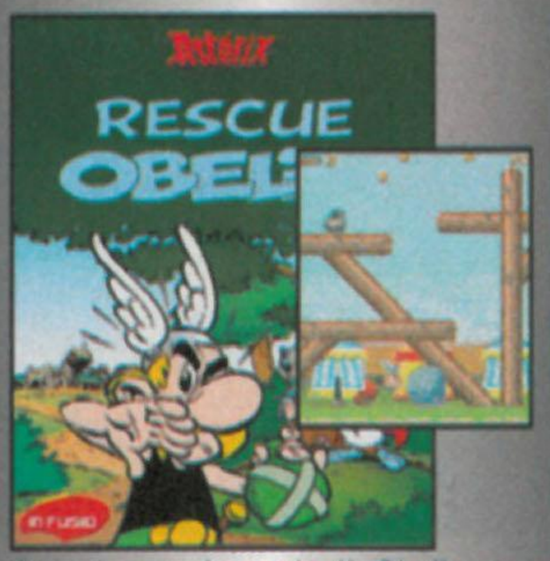
| MELODII | POLI |
|---|---|
| **** HIT-URI ROMANESTI **** | |
| Adrian Eftimie - No side effects | PCG 501303 |
| Analia Selis - Yo no soy de aqui | PCG 501304 |
| Andra - Ramai cu mine | PCG 501305 |
| Andreea Balan - Invidia | PCG 501307 |
| Arsenie&Natalia - Loca | PCG 501308 |
| Blondy - Dansez | PCG 501309 |
| Class - Ce pot sa fac | PCG 501316 |
| Cristina Ru - Viata mea | PCG 501317 |
| Crush&Alexandra Ungureanu - Aprinde dragostea | PCG 501318 |
| D la Vegas - E scandalos | PCG 501319 |
| DJ Andi - For the first time | PCG 501320 |
| DJ Project - Soapte | PCG 501321 |
| Fly Project - Chayenne | PCG 501322 |
| Giulia - Prinzi aripi | PCG 501323 |
| Heaven - Hai du-ma pe o stea | PCG 501324 |
| HiQ - Razna | PCG 501326 |
| Cheloo - Operatiunea cur pansat | PCG 501313 |
| Chicanos - En mi corazon | PCG 501314 |
| Impact - Ori da ori ba | PCG 501327 |
| Iris - Vino pentru totdeauna | PCG 501328 |
| Jamaica - Aye | PCG 501329 |
| Keo - Dac-as putea sa zbor | PCG 501330 |
| Luminita Anghel - Love will come | PCG 501331 |
| Pavel Stratan - Du du | PCG 501332 |
| Proconsul - Tu ma poti schimba | PCG 501333 |
| Simplu - Oficial imi merge bine | PCG 501334 |
| Sistem - Never | PCG 501335 |
| Sofia - Pentru noi | PCG 501336 |
| Stefan Banica - Cum am ajuns sa te iubesc | PCG 501337 |
| Studio One - Cheama-ma atinge-ma | PCG 501338 |
| TNT - Strada mea | PCG 501339 |
| **** MANELE **** | |
| Adi Minune / Rodica - Da da da si no no no | PCG 501169 |
| Adi de la Valcea - Suparat | PCG 501174 |
| Nicolae Guta / Susanu / Claudia - Dai 100 de parai | PCG 501179 |
| Vali Vijelie - Eu daca mor tu cui ramai | PCG 501180 |
| Costi - Baila Loca | PCG 501183 |
| Adi de Vito - Alo Alo | PCG 501299 |
| Naliny&Copilul de Aur - Nu vreau banii tai | PCG 501300 |
| Nicolae Guta&Sorina - Doamne rau m-ai blestemat | PCG 501301 |
| Nicu Paleru - Eu beau vinu cu borcanu | PCG 501302 |
| ** MELODII INTERNATIONALE ** | |
| Robie Williams - Eternity | PCG 501487 |
| Out of reach Bridget Jones diary | PCG 501481 |
| Moloko -Sign it back | PCG 501477 |
| Manu Chao - Me gustas tu | PCG 501474 |
| James Blunt - High | PCG 501458 |
| Fatboy slim - Slash dot dash | PCG 501447 |
| David Bowie - Ashes to ashes | PCG 501440 |
| Daniel Powter - Jimmy gets high | PCG 501439 |
| Bratz - So good | PCG 501428 |
| Bob Marley - No woman, no cry | PCG 501427 |
| T.I. - Why You Wanna | PCG 501412 |
| Kelly Clarkson - Since U Been Gone | PCG 501411 |
| Red Hot Chilli Peppers - Tell Me Baby | PCG 501410 |
| Crazy Frog - Popcorn | PCG 501409 |
| Crazy Frog - Jingle Bells | PCG 501408 |
| Black Eyed Peas - Pump It | PCG 501407 |
| James Blunt - Wisemen | PCG 501406 |
| Pussycat Dolls - Buttons | PCG 501383 |
| Supermode - Tell Me Why | PCG 501382 |
| Razorlight - In The Morning | PCG 501381 |
| Gnarls Barkley - Smiley Faces | PCG 501380 |
| Beyonce Ft Jay-Z - Deja Vu | PCG 501379 |
| Kasabian - LSF | PCG 501378 |
| Kasabian - Empire | PCG 501377 |
| Paolo Nutini - Last Request | PCG 501376 |
| The Kooks - In Her Own Way | PCG 501375 |
| Gran Turismo - 99 Red Baloons | PCG 501374 |
| S. Mendes Ft The Black Eyed Peas - Mas Que Nada | PCG 501373 |
| Paris Hilton - Stars Are Blind | PCG 501372 |

## JOCURI JAVA



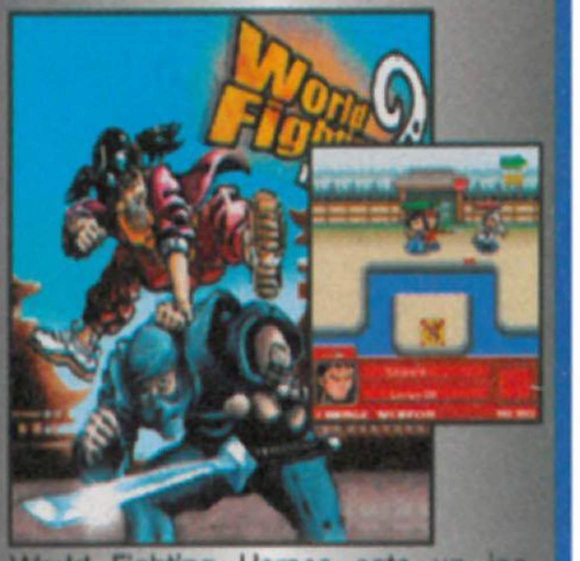

Suie-te, pune-ţi centura, apasă ambreiajul şi goneşte pe străzi într-una din cele 3 super-rapide, super-şmechere maşini Lotus în competiţia Lotus Challenge: Turul oraşului!

**JAVA PCG 708818**




Oraşul este în pericol! Obelix s-a împotrivit ordinelor stricte ale lui Getafix şi a băut întregul cazan de poţiune magică. El s-a transformat acum în piatră şi a fost capturat de romani.

**JAVA PCG 708894**



World Fighting Heroes este un joc dinamic pentru oameni pe măsură. Lupte nebuneşti, inamici mulţi şi mai multe moduri de joc, diverse arme - doar pentru a atinge cotele maxime ale genului.

**JAVA PCG 708856**



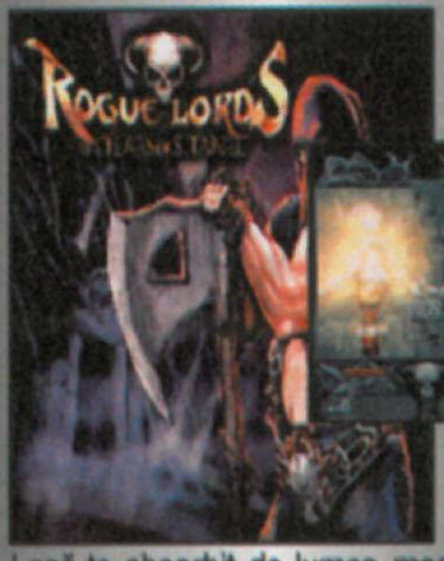

Fiind un mic Ninja de elită, scopul tău este de a intra în cea mai provocatoare şi periculoasă misiune de spionaj.Ai grijă la inamici pentru că poţi eşua în misiunea ta foarte uşor.

**JAVA PCG 708848**




O nouă eră te-a cuprins! Cel mai tare joc de strategie este acum pe telefonul tău mobil. Condu civilizaţia, 13 tipuri de clădiri şi 7 tipuri de unităţi, prin 4 ere diferite.

**JAVA PCG 708830**




Lasă-te absorbit de lumea medievală întunecată. Colectează lucruri speciale precum chei, elixire şi armuri. Descoperă toate secretele întunericului şi cucereşte cele 10 nivele pentru a ajunge la lacrimile îngerului căzut.

**JAVA PCG 708853**



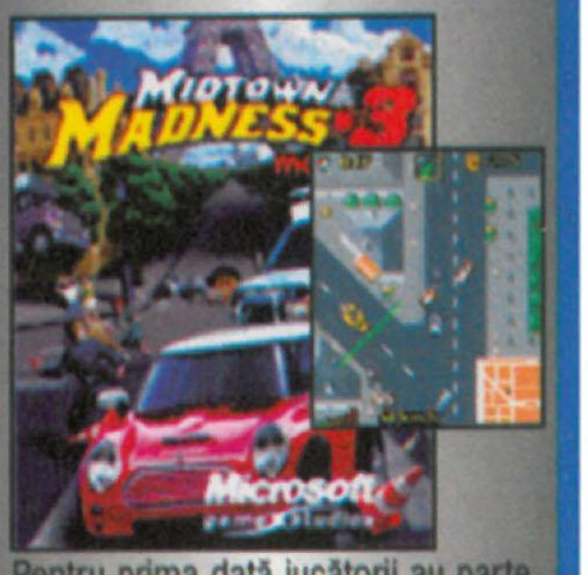

A.R.C. competiţia de raliu total te introduce în lumea adrenalinei maxime, aşa cum este cea a competiţiilor de raliu. A.R.C. este una dintre cele mai solocitante experienţe de joc ale anului.

**JAVA PCG 708834**




Este un joc 3D. După un accident inexplicabil: experimente genetice cu virusul mutant XB-4A au scăpat de sub control iar laboratorul a fost acoperit de tăcere. Ai fost desemnat cu un obiectiv periculos...

**JAVA PCG 708849**




Pentru prima dată jucătorii au parte de adrenalină, acţiune, pericol şi nebunia totală în mâinile lor, oriunde ar merge. Concurează contra cronometru şi încearcă să obţii cel mai bun timp!

**JAVA PCG 708899**

**Pentru a putea comanda, trebuie sa ai activat serviciul WAP/GPRS şi cel pentru mesaje Wap Push. Pentru setarea WAP/GPRS, sună la operatorul tău de telefonie mobilă: *222 pentru reţeaua Connex Vodafone , 411 pentru abonamente Orange, 444 pentru cartele PrePay Orange. Apoi setează-ţi serviciul Wap Push, direct de pe telefonul tău mobil – trebuie să ai setarea făcută pe opţiunea ,,Always''. Lista completă cu telefoanele mobile compatibile pentru fiecare tip de comandă este disponibilă pe www.happydisplay.ro** **Exemplu de comandă: PCG(spaţiu)XXXXXX.** După ce primeşti SMS-ul de la noi de confirmare, trimite inapoi un SMS cu textul ,,OK''. Vei primi apoi link-ul de conectare la Wap, apeşi pe ,,Yes'', apoi descarci comanda şi o salvezi pe telefon. Produsul comandat îl găseşti apoi în meniul corespunzător ( melodii de apel, setări display, java world, etc). Poţi trimite SMS doar in Romania, în reţelele Connex Vodafone şi Orange. Preţul pentru un SMS este de 1,5 USD ( fără TVA ). Pentru o comandă completă, doar pentru animatii si jocuri java trebuie să trimiţi 2 SMS-uri. Plata pentru folosirea serviciului WAP/GPRS se face către operatorul de telefonie mobilă. Serviciile sunt oferite de SC AIRTOY SRL. Infoline: 0722 646 444, 0745 646 433, L-V, 9.00 – 18.00. **reclamatii@happydisplay.ro**



**Producător:** Bioware **Publisher:** TBA **Gen:** Action RPG **Termen:** ianuarie 2007

# Jade Empire

Cei de la BioWare sunt ca nişte furnicuţe hărnicuţe. Robotesc de dimineaţă până seara în studiourile lor şi lansează RPG-uri ca pe bandă rulantă. **Din vremuri stră-vechi, când se puneau bazele AdnD-ului serios cu Baldur's Gate, până în zilele noastre, când colosul producător explorează misterele universului Star Wars, BioWare a fost şi este o sursă constantă de RPG-uri de calitate.** Şi se pare că nu se vor opri aici.

## From China, with love...

Pentru prima dată în istoria titlurilor Bioware, avem de-a face cu un Action-RPG al cărui background este unul original, inspirat din mitologia Chinei antice. Sătui, probabil, de atât fantasy medieval şi science fiction, producătorii au decis să experimenteze ceva nou; însă oricât de inovativă este povestea şi oricât de exotic este ţinutul în care se desfăşoară misiunea, fanii vor descoperi în **Jade Empire** aceleaşi elemente şi aceleaşi standarde ridicate ce au dat calitate şi rejucabilitate titlurilor precedente ale companiei. Avem de-a face, aşadar, cu intrigi întortocheate, un storyline complex, un număr impresionant de personaje, precum şi o prezentare de excepţie. Jocul, apărut în aprilie 2005 pentru Xbox, a fost primit foarte bine de comunităţile fanilor şi de presa de specialitate, drept pentru care Bioware a decis să speculeze niţel şi bătrâna noastră hardughie din sufragerie, portând jocul pentru PC. Cu toate riscurile de rigoare. Versiunea de faţă nu va fi publicată de Microsoft Game Studios, cum a fost cazul versiunii de console (de fapt, Bioware caută un partener pentru publishing în timp ce voi citiţi aceste rânduri), o decizie care, conform spuselor lui Kevin Martens, oferă studioului mult mai multă libertate de mişcare, precum şi timp suficient pentru a lustrui jocul cât se poate de bine. Adicătelea, băieţii erau sătui până peste cap de dictatură. Jocul va fi portat pe PC de către LTI Grey

Matter, o casă de producţie care s-a mai ocupat în trecut şi de alte portări pentru Activision.

## Portarea, bat-o vina...

Principalele diferenţe dintre cele două versiuni ale jocului vor fi legate, în primul rând, de problema controlului, incluzând noi stiluri de luptă şi noi arme, precum şi tot soiul de îmbunătăţiri grafice care vor fi avantajate de noul hardware existent pentru PC; printre acestea se numără efectele de bloom aduse la zi sau utilizarea din plin a dynamic lightning. Când jocul a fost prezentat la E3, am putut vedea şi câteva environment-uri diferite, cum ar fi sătucul de la începutul jocului sau diverse zone ulterioare, în care se simţeau îmbunătăţiri la capitolul vizual, o folosire mai cu cap a efectelor de lumină sau chiar mai mult; nivelul de detaliu al texturilor este net superior faţă de ceea ce poate oferi consola celor de la Microsoft. Schemele de control vor folosi, se pare, setup-ul clasic pe care îl întâlnim în shooter-ele noastre de zi cu zi, mai exact tastele W, S, A şi D pentru mişcare, Q şi E pentru a activa misticele puteri „ki", precum şi pe cele de vindecare, iar mouse-ul va fi folosit pentru a schimba între diferitele stiluri de luptă şi pentru a-ţi cotonogi adversarii.

Versiunea pentru PC va include, pe lângă întreg conţinutul disponibil acum în varianta Xbox, câteva stiluri noi de luptă, cum ar fi Iron Palm (inspirat, se pare, din luptele de Sumo şi care va fi axat pe lovituri puternice şi ucigătoare) sau Viper Style (împrumutat din clasicul film The Five Venoms, produs undeva prin 1978 şi pe care îl vedeam la cinematografele comuniste, împreună cu alte titluri folosite pentru a ne spăla creierii, Sora 13 sau Biciul Fermecat). Acesta din urmă va consta în lovituri rapide şi succesive care, prin metode numai de ele ştiute, îşi otrăvesc adversarii. Fiind un stil de luptă sinistru, Viper poate fi învăţat doar dacă personajul nostru urmează calea „closed fist", echivalentul clasicului aliniament „evil" şi opusul lui „open palm". Un nou personaj vine să completeze oferta deja bogată a lui **Jade Empire**, Monk-ul Zeng, personaj la care aveau, iniţial, acces doar posesorii versiunii limited edition a titlului de consolă. Jocul va conţine şi câteva arme high end exclusive pe care jucătorii avansaţi le vor folosi cu succes pe noile şi îmbunătăţitele moduri de dificultate. Se pare că jocul va păstra setting-ul „easy" identic cu cel de pe console, în timp ce modul



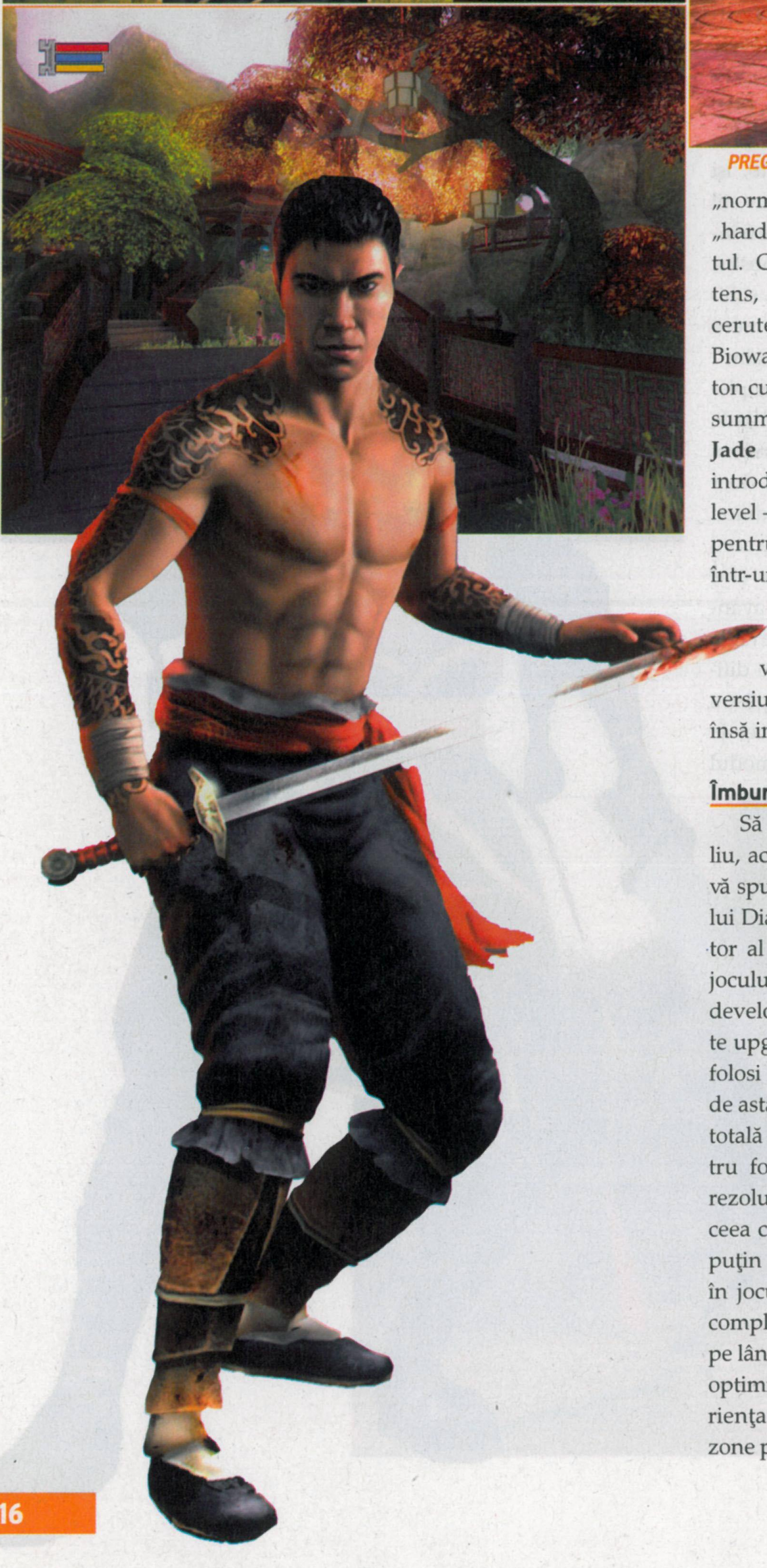









**PREGĂTIRILE PENTRU BALUL** de diseară au început. Ea e doamna care vă iubeşte.



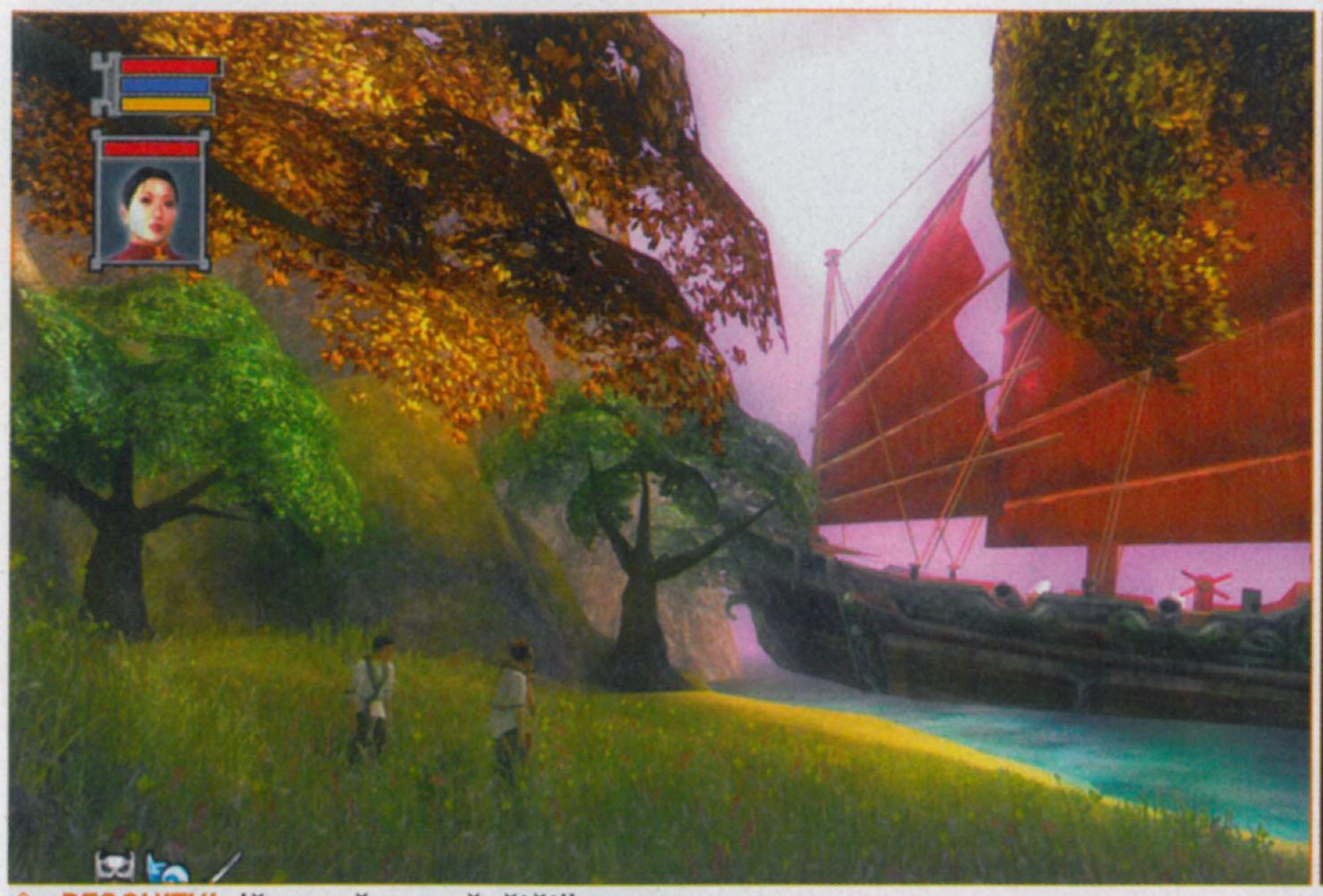
„normal" va fi ceva mai dificil, iar „hard" va fi criminal, de-a dreptul. Conform spuselor lui Martens, aceste modificări au fost cerute de comunitatea fanilor Bioware. Şi pentru a rămâne în ton cu diversele teme mistice şi de summoning supranatural ale lui **Jade Empire**, producătorii au introdus o nouă „putere" high-level – ne vom putea transforma, pentru o scurtă perioadă de timp, într-un foarte hidos, dar extrem de eficient „rhino demon". Această formă se va adăuga celor existente în versiunea Xbox care vor rămâne însă intacte.

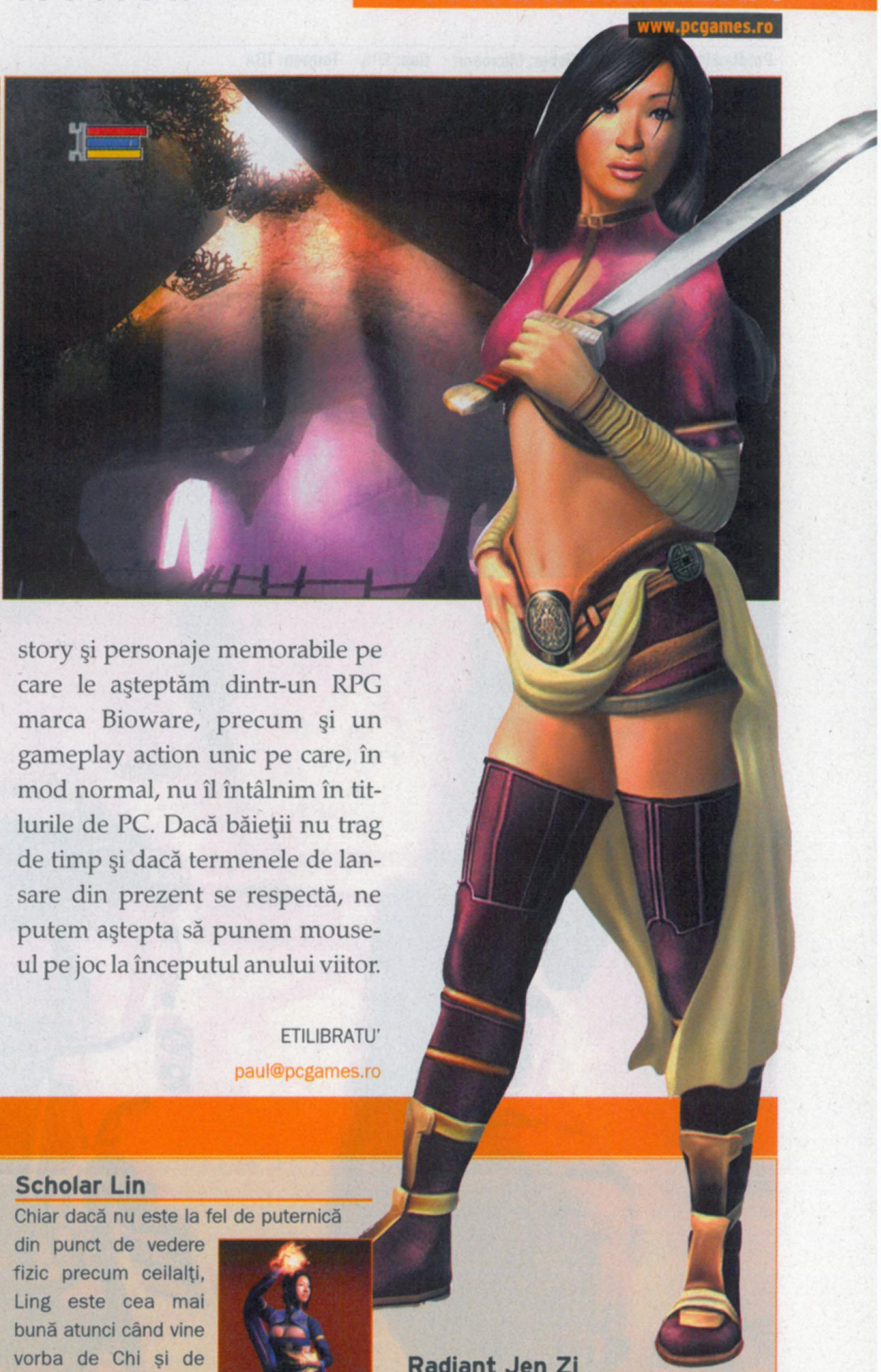
## Îmbunătăţiri? Se pare că da.

Să urmărim, ceva mai în detaliu, aceste modificări despre care vă spuneam mai sus. Din spusele lui Diarmid Clarke, project director al Bioware, noua versiune a jocului va adăuga „trei straturi de developement". În ceea ce priveşte upgrade-urile tehnice, jocul va folosi la sânge puterea PC-urilor de astăzi, introducând o revizuire totală a efectelor de particule pentru foc şi fum, precum şi ultra rezoluţii de până la 1600x1200. În ceea ce priveşte texturile, nu mai puţin de 300 dintre cele prezente în jocul original au fost refăcute complet. Versiunea PC va oferi, pe lângă altele şi timpi de loading optimizaţi pentru a fluidiza experienţa jucătorului, mai ales în zone precum Arena, unde trebuie să facem faţă unor valuri succesive de oponenţi, care trebuie „încărcaţi" de fiecare dată de către engine-ul jocului. Printre alte îmbunătăţiri ale versiunii PC, mai putem enumera inamici dotaţi cu o inteligenţă ceva mai apropiată de cerinţele unui gamer care se respectă. Conform spuselor lui Clarke, adversarii noştri se vor feri de loviturile noastre şi se vor adăposti mult mai des ca pe Xbox, iar, datorită puterii de procesare sporită a mediului PC, jocul va putea să genereze mai muţi inamici simultan. Această nouă provocare va putea fi simţită cel mai bine în noul mod de dificultate *„jade master"* creat special pentru PC şi care este recomandat fie doar pentru cei destul de maniaci pentru a-şi verifica limita abilităţilor lor de jucători, fie pentru cei destul de plictisiţi pe viaţă pentru a petrece ore şi ore măcelărind tot soiul de creaturi fantastice aproape imbatabile. Modul va permite importarea personajelor cu care ai terminat jocul pe celelalte niveluri de dificultate, drept pentru care vom avea şansa de a trece prin **Jade Empire** cu un caracter mult mai puternic, în condiţii mult mai grele.

## Picanterii

În altă ordine de idei, campania originală din RPG-ul celor de la Bioware, povestea şi personajele vor face saltul milenar şi vor ajunge pe PC intacte. La fel ca în





PESCUITUL dăunează grav sănătății.

versiunea de Xbox, vom avea posibilitatea de a ne crea un mic party de aventurieri cu care să colindăm mitologicele ţinuturi ale jocului, alegând un număr limitat de „mercenari" dintr-un character selection screen, nu foarte diferit de cel întâlnit în **Knights of the Old Republic**. Ne putem aştepta la o paletă destul de simpatică de personaje colorate, printre care domniţa Dawn Star, o expertă în artele marţiale, supăratul Black Whirlwind, al cărui unic scop în viaţă este să se lupte, sau eroul misterios Henpecked Ho, care se teme de durerea fizică din timpul bătăliilor, însă tremură ca puşcat de ciumă la vederea soţiei sale. Per ansamblu, **Jade Empire: Special Edition** începe, încet, încet, să capete o formă, destul de interesantă, care pare a fi, chiar de pe acum, o conversie reuşită a variantei Xbox şi care va oferi exact acele elemente de roleplay, story şi personaje memorabile pe care le aşteptăm dintr-un RPG marca Bioware, precum şi un gameplay action unic pe care, în mod normal, nu îl întâlnim în titlurile de PC. Dacă băieţii nu trag de timp şi dacă termenele de lansare din prezent se respectă, ne putem aştepta să punem mouse-ul pe joc la începutul anului viitor.

ETILIBRATU'
paul@pcgames.ro

## Clase de personaje

### Monk Zeng

Acest personaj este exemplul perfect al spiritului ce conlucrează cu trupul. Abilitatea sa de a canaliza energia spirituală Chi îi permite să-şi crească loviturile fizice şi să creeze magie puternică, ce se foloseşte atât de forţele elementelor, cât şi de cele spirituale. Fiind un combatant pe măsură, cei care stau în calea mâniei lui întâlnesc un războinic ale cărui puteri nu pot fi înţelese nici de către cei mai puternici luptători.



### Furious Ming

Chiar dacă nu este cel mai puternic personaj, Furious Ming este uşor ca o pană şi rapid ca o căprioară. Atacurile sale sunt extrem de rapide, dând dovadă de mai multă fineţe decât majoritatea adversarilor săi. Stilul de luptă pentru Furious Ming implică dodge-uri rapide, lovituri rapide. Câteva stiluri ce implică folosirea armelor vor putea fi accesate ulterior, însă Ming se simte cel mai bine în compania armelor uşoare, în defavoarea Axe-urilor grele.



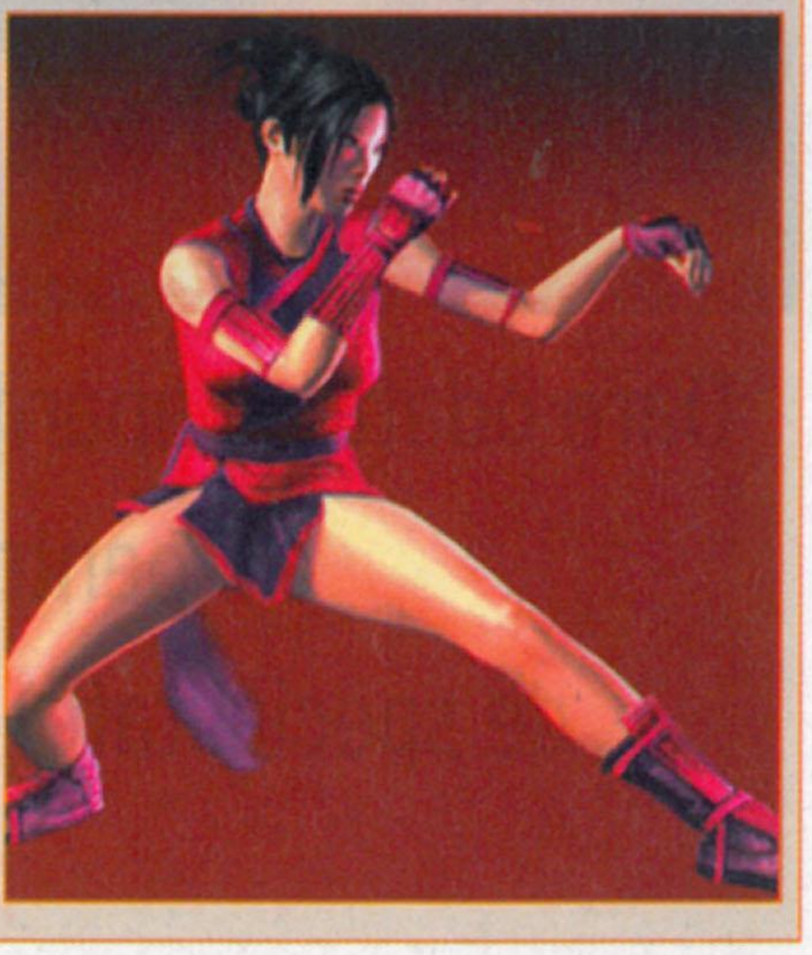
### Scholar Lin

Chiar dacă nu este la fel de puternică din punct de vedere fizic precum ceilalţi, Ling este cea mai bună atunci când vine vorba de Chi şi de magie elementală. În timpul bătăliei, ea se foloseşte, de cele mai multe ori, de cunoştinţele sale în materie de Energie Chi pentru a triumfa, deseori în faţa unor adversari care, în mod normal, ar învinge-o folosind doar forţa brută. Capacităţile sale magice sunt nepreţuite în quest-ul ei de a afla secretele Imperiului.



### Radiant Jen Zi

Puterea de anticipaţie a acestui personaj îi permit să evite cu uşurinţă loviturile inamicilor şi să folosească contraatacuri de o viteză năucitoare. Câştigă bătăliile folosind arme puternice şi ghicind atacurile îndreptate asupra ei, Cu o putere de concentrare ieşită din comun şi cu reflexe aproape perfecte, Jen Zi este o maestră a loviturii rapide, mortale, şi a mişcărilor cu viteza luminii.



### Tiger Shen

Clasicul luptător cu armele, Tiger Shen are puterea de a folosi (şi de a deveni maestru) până şi cele mai grele arme existente în joc, precum şi capacitatea de a le utiliza cu succes chiar şi împotriva celor mai rapizi oponenţi. Acest personaj este cel mai bine folosit în colaborare cu stilurile de luptă care îi evidenţiază puterea fizică, folosindu-se de propria greutate pentru a-şi ataca adversarii. Loviturile puternice îi dau o forţă de neoprit.



### Wu the Lotus Blossom

Acest personaj este rezultatul balansului în esenţă. Tipa este în acelaşi timp rapidă şi puternică, dar nu excelează în nici una din aceste categorii. Adevărata putere a acestei alegeri este flexibilitatea, iar Wu excelează, în mod egal în offence şi defence, în mêlée şi magie. Stilul de luptă ales este similar balansat, oferind o combinaţie bogată de atacuri, abilităţi pe bază de Chi, sau mişcări defensive care o asigură că nu va fi prinsă cu garda jos.



### Lu The Prodigy

Nefiind cel mai puternic dintre luptători, Lu este, cu siguranţă, cel mai versatile dintre ei. Mintea sa ascuţită şi trupul său agil îi permit să folosească stiluri de luptă ucigătoare, precum şi stiluri ce implică magii exotice, drept pentru care excelează în a exploata slăbiciunile adversarului. Lu este oricând gata de a face orice pentru a trece de orice provocare.



**Producător:** Bungie **Publisher:** Microsoft **Gen:** FPS **Termen:** TBA









# Halo 2

Oare odată cu apariţia noului sistem de operare de la Microsoft, ne vom putea bucura noi, cei pentru care consolele next-gen sunt undeva departe (doar prin magazinele de specialitate) de experienţa unică pe care o oferă Halo 2? **Vaca de muls a colosului producător va fi, practic, marele titlu de lansare ce însoţeşte Vista.**

## Bunelu'

Un joc din 2004? Pentru un OS de generaţie nouă? Multă lume poate considera această alegere una cel puţin dubioasă, însă hype-ul care a fost şi este **Halo 2**, succesul enorm şi notele colosale pe care le-a încasat varianta X360, precum şi gameplay-ul fulminant ce ţine, şi acum, mulţi jucători conectaţi la Xbox Live, sunt cel puţin câteva explicaţii pertinente ce susţin alegerea Microsoft. Mai mult decât atât, pentru a nu fi acuzaţi că vând castraveciori muraţi grădinarului, producătorul a prezentat, la Leipzig Game Convention, o primă versiune publică pentru hands-on. Evident, rulând pe Windows Vista.

Chiar de la o primă privire aruncată nonşalant engine-ului grafic, câteva diferenţe nu întârzie să apară. Se pare că jocul a suferit niscaiva modificări faţă de tizul său de pe console: modelele caracterelor par a fi ceva mai detaliate şi mai bine structurate, chiar de la mare depărtare. Lightning engine-ul a fost, şi el, şlefuit cu glaspapirul, noile (sau mai bine zis, îmbunătăţitele) efecte de lumini şi ale lor reflexii arată şi se încadrează în peisaj mai bine. Adicătelea, ceva mai adus la zi. Community Managerul de la Bungie, fratele Frank O'Connor, a declarat solemn şi cu mâna pe Biblie că, atunci când vine vorba despre nivelurile superioare de gameplay (mai exact, confruntările multiplayer hardcore), nu va exista nici o diferenţă de control între clasicele (pentru noi) tastatură şi mouse şi controller-ul obişnuit X360. Sperăm că acest lucru va nega avantajul evident pe care utilizatorii de tastatură şi mouse îl au asupra colegilor lor, amatori de console. La Leipzig, Microsoft a fost atât de îngăduitor încât a pus la dispoziţia amatorilor ambele variante, pentru ca aceştia să vadă cu ochii lor şi să simtă cu propriile degetele că producătorul nu vorbeşte prostii. Momentan (ce-i drept, jocul nu este încă în stadiul final), multiplayer-ul pe Vista pare niţel cam lent. Din ce motive, nu ştim, poate fi o problemă tehnică la care se lucrează sau poate fi tocmai o tentativă de a mai tempera din avantajul despre care vă spuneam anterior, însă, ce e sigur e sigur: jucătorii nu se deplasează prin niveluri la fel de repede cum o fac pe console.






## Sperăm la mai bine

La bază, jocul este, într-adevăr, un adevărat **Halo**. Toate lucrurile bune ce caracterizează multiplayer-ul excelent din **Halo 2** rămân şi sunt implementate de minune, hărţi senzaţionale, arme foarte bine echilibrate, moduri de joc interesante, sunt toate acolo, însă, overall, versiunea de Vista pare, în stadiul curent de dezvoltare, puţin cam... neterminată. Cu toate acestea, ţinând cont de faptul că avem de-a face cu Bungie, în momentul în care jocul va apărea pe PC, suntem aproape siguri că totul va fi pus la punct şi că vom avea parte de o experienţă nebună.

Despre partea de singleplayer, nu sunt prea multe de spus. Jocul va oferi întreaga campanie prezentă în versiunea de console – iar pentru cei care nu ştiu cu ce se mănâncă **Halo**, povestea gravitează în jurul lui Master Chief, un personaj supărat tare pe cei care doresc exterminarea completă a umanităţii. Înfrângerea Covenantului care încercase acelaşi lucru în prima parte a seriei a fost, se pare, doar o victorie temporară – în ciuda forţelor militare ale Terrei şi ale eforturilor susţinute de a păstra pacea şi liniştea, The Covenant reuşesc, din nou, să treacă de sistemul de apărare al planetei şi să îi ameninţe pe toţi cu o soartă nu tocmai plăcută. Master Chief trebuie să rezolve această situaţie disperată cum ştie el mai bine şi să conducă din nou rezistenţa pământeană la victorie împotriva duşmanilor.

Pe lângă campania singleplayer, Bungie va include toate hărţile multiplayer, precum şi conţinutul auxiliar de care posesorii de console s-au bucurat doar recent, în urma unui Multiplayer Map Pack. Evident, jocul va necesita Windows Vista.

Sincer, sunt extrem de curios cum se va „adapta" **Halo 2** cerinţelor destul de pretenţioase ale posesorilor de PC. Nu de alta, dar suntem bombardaţi din toate părţile de FPS-uri care mai de care mai eye-candy şi mai doritoare de mareţie. Îi urăm succes şi îl aşteptăm cu interes.




ETILIBRATU'
paul@pcgames.ro

**Producător:** Flagship **Publisher:** Namco Bandai **Gen:** RPG **Termen:** TBA

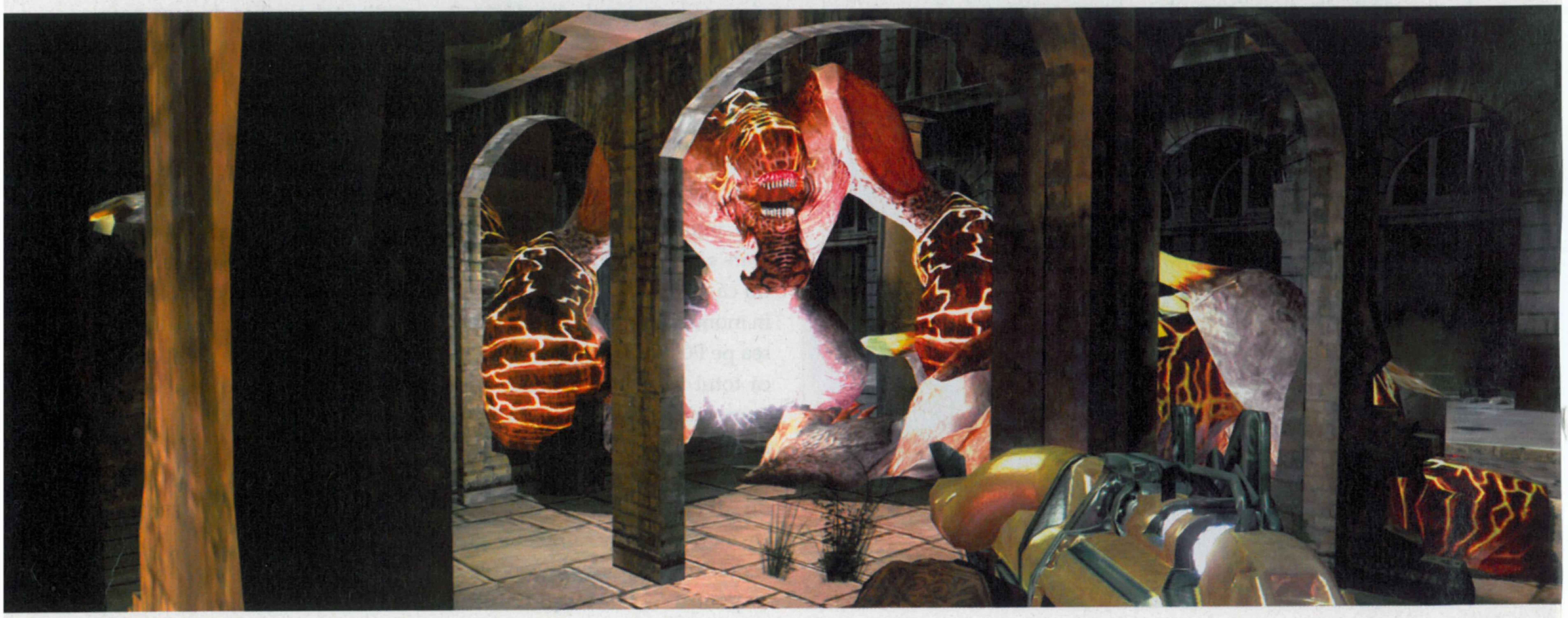




# Hellgate: London

A trecut ceva vreme de când v-am prezentat, ultima dată, detalii despre anticipatul **Hellgate: London**. Dacă nu mă înşel, de la E3. Ei bine, deoarece urmărim acest titlu cu interes deosebit, am decis că este timpul să vă mai dezvăluim câteva din misterele sale... Data trecută, vă prezentam două dintre clasele existente în joc, Templarul (un fighter) şi Cabalistul (spellcaster). Recent, cei de la Flagship Studios a binevoit să ne prezinte şi o a treia facţiune, Hunter-ul, o clasă ranged care foloseşte tot soiul de arme futuriste pentru a-şi crampona adversarii. Bill Roper, CEO-ul Flagship, nu s-a dat în lături să ne prezinte Hunter-ul mai detaliat, şi declară că acesta a fost gândit mai mult pentru jucătorii de FPS, mai exact pentru cei care doresc o imersiune totală şi o interacţiune cu adversarii şi cu mediul prin intermediul gadget-urilor şi al armelor high tech. În timp ce Templarii se concentrează în special pe combat-ul mêlée şi pe ritualuri sfinte, Cabalistul invocă puterile demonilor prin intermediul unor rituri magice, în timp ce Hunterul are la dispoziţie invenţiile tehnologice pentru a salva omenirea de la pieire. De ce va fi acesta pe placul amatorilor de FPS? În primul rând, deoarece foloseşte îndeosebi arme ranged, cea mai bună metodă de abordare a acestuia va fi modul first person. În al doilea rând, skill-urile jucătorului în materie de FPS vor conta nespus de mult deoarece, spre deosebire de celelalte două clase, funcţia de autolock target şi soft targeting vor fi eliminate. Cu toate acestea, **Hellgate: London** este, în esenţă, un RPG, drept pentru care echipamentul, nivelul personajului şi abilităţile aces-tuia vor conta, însă, în cazul Hunter-ului, jucătorii care se pricep niţel la FPS-uri au un mic avantaj. La capitolul design, Bill Roper a declarat că această nouă clasă va fi o combinaţie între Sam Fisher (şi reclamele sale la Nivea), marines din seria Alien şi personajele din serialul de animaţie Jin-Roh. Se pare că Hunter-ul a fost gândit de la început drept un adept al tehnologiei viitorului apropiat, un personaj care să aibă avantajele mercenarului şi misterul luptătorilor ninja. Şi cum, practic, toate aceste trei facţiuni prezentate până acum sunt doar o serie de clase „generice", fiecare dintre ele va avea la dispoziţie o grămadă de sub-clase specializate pe diverse ramuri. Posibilităţile de customizare devin, astfel, din ce în ce mai interesante, iar **Hellgate: London**, despre care aflăm aşa de puţine detalii, se conturează a fi un titlu care îşi merită aşteptarea.

ETILIBRATU'
paul@pcgames.ro




TRANSILVANIA
CELE MAI BUNE JOCURI
LE VEZI LA DUBLUCLICK
CU ALIN ȘERBAN GABOR
Luni 19:00
Marți 17:00
Duminică 15:30
DUBLUCLICK
www.dubluclick.ro
gas@dubluclick.ro
PCGames
best distribution
UBISOFT
TNT GAMES

**Producător:** Capcom **Publisher:** Ubi Soft **Gen:** Action **Termen:** 27 decembrie 2007



# Resident Evil 4











Posesorii consolei de PS2, se pot relaxa... probabil deja au fumat de mult noul capitol al unuia dintre cele mai populare serii de jocuri survival-horror. **Însă cei care au rămas fideli vechiului PC trebuie să mai rabde până la anul...**

Noul **Resident Evil** este aşteptat de comunitatea de gameri încă din 1999, moment în care a apărut al treilea episod pentru PlayStation. Deşi jucătorii se aşteptau la o continuare directă, producătorii au avut alte planuri. După nenumărate ocolişuri şi titluri adiacente, acum câteva luni însă s-a spart gheaţa şi a apărut **Resident Evil 4** pentru PS2, devenind o nouă referinţă. Spiritul posesorilor de PC s-a scufundat însă din ce în ce mai mult când au văzut că ei sunt neglijaţi în continuare. Chiar dacă moşul încă nu ne aduce jocul mult râvnit (gurile rele spunând că nu va apărea decât la anul, în februarie), luminiţa de la capătul tunelului nu mai e departe.

În februarie, vom putea face cunoştinţă mai îndeaproape cu domnul Leon S. Kennedy. Nu e vorba de vreo rudă a celebrului preşedinte american JFK, ci de un personaj care şi-a făcut apariţia şi în episoadele precedente ale seriei. Fostul poliţist al episodului doi reapare acum ca agent al serviciilor secrete americane care este trimis în Europa să investigheze dispariţia fiicei preşedintelui. Nimeni să nu se gândească însă la maşini de lux, cocktail-uri de martini cu vodcă, femei frumoase şi replici ironice. În loc de stilul de viaţă a lui James Bond, ni se oferă un mic sat dărăpănat din Spania. Băştinaşii, chiar dacă nu sunt zombificaţi (cel puţin nu în totalitate) nu-l primesc prea voios pe eroul nostru. Mai mult, acţionând ca subiectele unei lobotomizări în masă încearcă să ne pună capăt zilelor, protejând astfel secretul întunecat al satului (nu, nu este vorba de un nou tip de îngrăşăminte). Încercând să investigăm cele întâmplate şi afundându-ne din ce în ce mai mult în mlaştina conspiraţiei (de cea din jurul satului să nici nu mai amintim), vom da peste oponenţi mult mai periculoşi, unii dintre ei venind să ne întâmpine tocmai din Iad. Primeşti însă şi întăriri, sub forma lui Ada Wong. Pe lângă









faptul că e o apariţie care ar distrage atenţia oricui, domnişoara Wong se dovedeşte a fi mai tare decât Mila Jovovich în peliculele de cinema. Includerea celor două figuri în poveste nu va fi una tocmai obişnuită. Chiar dacă Ada apare pe parcursul jocului în diferite momente cheie, rolul ei rămâne secundar până la încheierea poveştii cu Leon. Odată încheiată campania cu Leon, devine disponibilă o campanie secundară compusă din cinci misiuni parcurse din perspectiva Adei-misiuni care explică mai bine povestea prezentând anumite întâmplări dintr-un alt punct de vedere.

Versiunea pentru console a fost un succes incontestabil, producătorii reuşind să spargă clişeele hacking-ului de zombie. Aceste promisiuni se păstrează şi în cazul PC-ului deşi rămâne de văzut cum vor reuşi producătorii să adapteze în primul rând controlul. Un lucru pare-se însă că se păstrează fără modificări şi anume wide screen-ul. Producătorii au optat pentru această tehnică de redare din dorinţa de a intensifica efectul de film horror interactiv. Acest lucru nu înseamnă neglijarea gameplay-ului, ci îngroşarea importanţei poveştii. Cei care au jucat vreuna din versiunile de consolă ştiu deja că acest lucru nu dăunează jocului dimpotrivă: sporeşte atmosfera tensionată, scenele de luptă devenind mai palpitante. O altă încercare de a sparge tiparele este înlocuirea zombilor cu săteni europeni subnutriţi şi însetaţi de sânge. Rămâne de văzut cum va fi AI-ul în cazul versiunii pentru PC, dar putem spune că pe console schimbarea a fost benefică. Nu doar atmosfera s-a schimbat (luptai împotriva unor oameni şi nu a unor morţi care se întorc pentru o ultimă plimbare prin cimitir), ci şi comportamentul oponenţilor. Deşi nu au tactici ca trupele SEAL, sătenii înarmaţi cu târnăcoape, coase şi bâte îţi vor rezerva nişte surprize neplăcute. În afară de ei se schimbă şi boşii de nivel, care conform promisiunilor vor fi mult mai puternici decât colegii lor din episoadele anterioare. Dificultatea învingerii lor va creşte vertiginos de la un boss la următorul. Pentru a uşura sarcina lui Leon, în joc se vor găsi diferite arme (fiecare cu muniţia lui) pe care le va putea purta cu el în funcţie de spaţiul disponibil în inventar. Armele şi obiectele magice nu vor fi lăsate însă prin fiecare hambar sau coteţ de găini, ci vor putea fi achiziţionate de la diverşi colecţionari amplasaţi în anumite puncte ale lumii de joc.

Nu s-au prezentat încă prea multe imagini din versiunea de PC, dar producătorii au promis un nou engine grafic 3D, cu efecte speciale avansate. Cea mai mare întrebare din punct de vedere tehnic rămâne însă controlul care trebuie adaptat la combinaţia de mouse şi tastatură. Cu puţin noroc, de Crăciun deja vom putea avea sub brad jocul. Rămâne de văzut dacă acesta va mai fi doar o referinţă a PS2-ului sau conversia se va ridica la nivelul aşteptărilor posesorilor de PC.

SPIRU HAREM
jacint@pcgames.ro



**Producător:** Phenomic **Publisher:** JoWood **Gen:** Strategie **Termen:** Trim. IV 2006

# Spellforce 2: Dragon Storm









Când **Spellforce 2: Shadow Wars** şi-a făcut maiestuoasa apariţie anul acesta, a câştigat multe urale şi simpatie din partea jucătorilor, pentru combinaţia interesantă de elemente action – roleplaying, cu o căruţă de strategie sănătoasă, precum şi cu o campanie de proporţii epice. Ei bine, dacă aţi reuşit să parcurgeţi întregul joc şi încă nu v-aţi săturat de această lume fantasy, am o veste bună: publisher-ul JoWood vă iubeşte nespus, şi vă va face cadou un expansion pack, intitulat **Dragon Storm**, acesta urmând a apărea cândva, în această iarnă. Chiar dacă nu am fost binecuvântaţi cu prea multe detalii referitoare la add-on, ochii şi urechile noastre de redactori profesionişti au reuşit să „fure", de ici, de colo, tot soiul de picanterii, pe care sunt sigur că le veţi digera aşa cum scrie la carte. Ei bine, acţiunea jocului se va desfăşura pe insulele ţinutului Eo, insule care au suferit enorm în urma multiplelor războaie. Ne vom război pe viaţă şi pe moarte pentru a deţine controlul unor portale magice care leagă aceste insule, vom descoperi artefacte antice de o putere nebănuită şi, nu în ultimul rând ne vom ciocni cu dragoni ancestrali. Era şi timpul, deoarece JoWood promisese de mult că le va oferi jucătorilor şansa de participa la un război total purtat de măreţele creaturi. Nu ne putem aştepta la mari modificări de gameplay – reţeta folosită ulterior este considerată suficient de actuală pentru a mai susţine cel puţin un add-on. Echilibrul între facţiuni, diversele side-quest-uri ce apar pe parcursul misiunilor, precum şi clasicele confruntări de oşti pe care le aşteptăm de la orice strategie care se respectă, profilează add-on-ul de faţă ca pe un urmaş demn al seriei. Folosind acelaşi engine grafic (cu micile îmbunătăţiri şi fix-uri de rigoare), **Dragon Storm** a fost încredinţat tot în mâinile celor de la Phenomic şi, ţinând cont de realizările anterioare ale acestora în materie de **Spellforce**, nu ne putem aştepta decât la un titlu cel puţin interesant. Aşadar, toate bune şi frumoase. Fanii se pot pregăti sufleteşte de pe acum, pentru un expansion plin de acţiune, strategie, nelipsitele elemente RPG care au făcut seria celebră, şi nu în ultimul rând, bătăliile epice pentru salvarea portalelor magice şi pentru readucerea păcii în insulele Eo. Şforţa să fie cu voi!

ETILIBRATU'
paul@pcgames.ro

# Splinter Cell: Double Agent



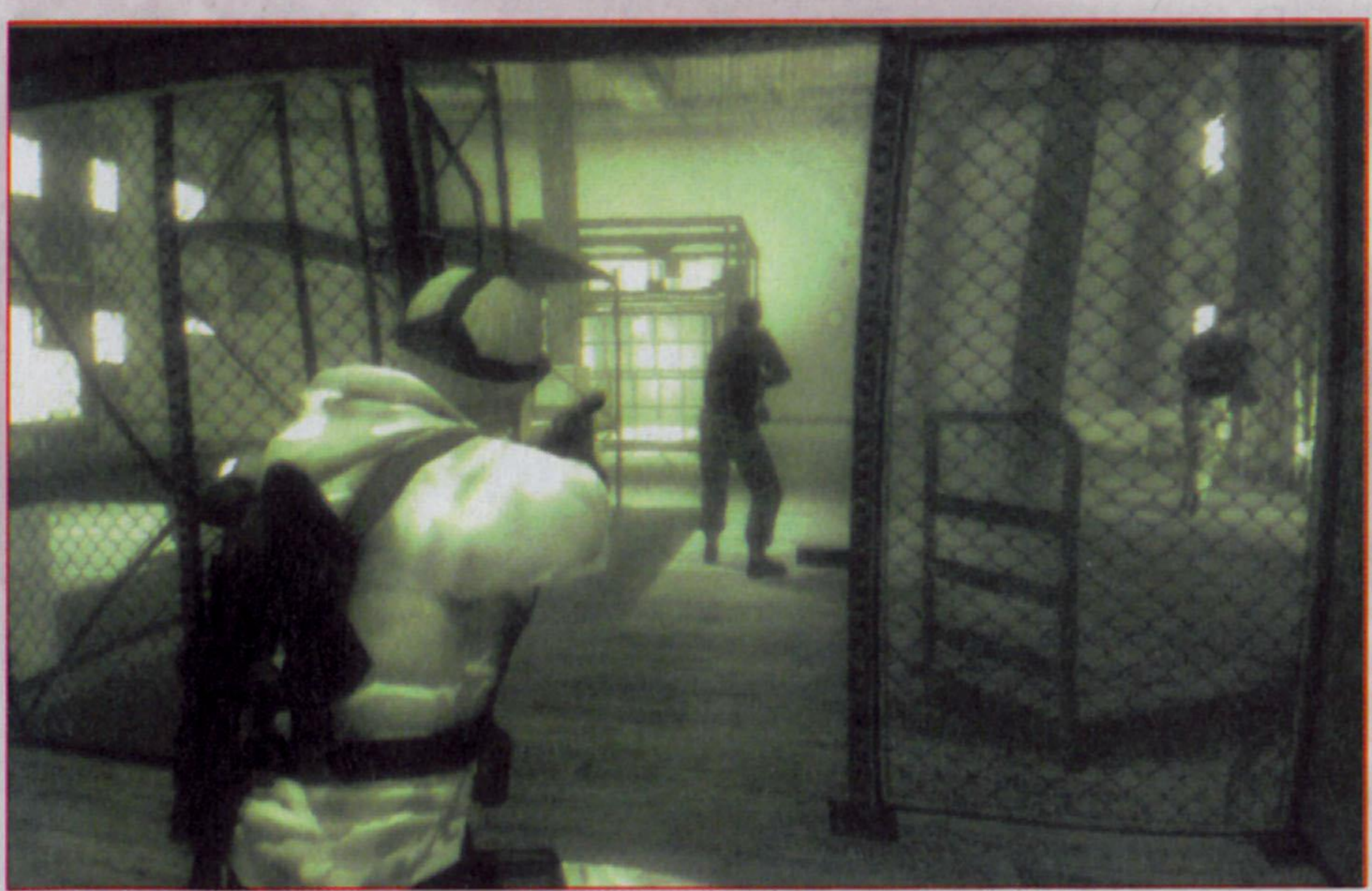
Noul Splinter Cell a fost sortit încă din faşă să devină eroul salvator al gameplay-ului unei serii care a început încetişor să se repete. Episodul precedent al licenţei, Splinter Cell: Chaos Theory, a reuşit să confirme statutul de blockbuster al genului stealth, dar lăsa să se vadă clar şi unele defecte ale seriei. **În ciuda unei realizări fără greşeală şi a unui design de nivel impresionant, seria nu a mai reuşit să iasă din tiparul de hit fără suflet. Cauza era, desigur, acelaşi erou de oţel şi un fir epic fără mari pretenţii; ambele au început să plictisească jucătorul odată cu trecerea anilor.** În acest nou episod, Ubisoft ne propune să încarnăm un bărbat cu nervii destul de întinşi, obligat să joace rolul de agent dublu. Splinter Cell resuscitat? Să vedem.

Vă amintiţi la finele lui **Chaos Theory** cât de bine îi mergeau treburile super agentului nostru? Sam a împiedicat declanşarea celui de-al treilea război mondial, ceea ce părea să ducă la o pensionare binemeritată a eroului nostru, ruginit după atâtea misiuni esenţiale pentru omenire. Din păcate, super agentul a decăzut câteva luni mai târziu. Ucenicul său a primit eticheta „missing in action" şi, mai ales, fata lui, lumina ochilor lui, a pierit. Doborât de durere, stâlpul lui Third Echelon s-a lăsat definitiv de viaţa socială. Din fericire, Sam nu a fost lăsat să cadă pradă alcoolului şi privirilor golite de orice sens pentru că i s-a încredinţat o nouă misiune: să devină membru activ al John Brown's Army pe care să o distrugă din interior. Pentru aceasta, Fisher va trebui să se infiltreze în sânul JBA. De data aceasta nu mai ţine doar cu gadgeturile, vremurile escaladării pereţilor aproape că au apus; de acum, agentul nostru trebuie să opereze şi la lumina zilei. Prima etapă a acestui plan machiavelic: un sejur în închisoare unde Sam îl cunoaşte pe Jamie Washington, un psihopat notoriu pus la răcoare de puţină vreme şi membru permanent al JBA. Participarea la evadarea acestuia constituie prima etapă a infiltrării, dar şi începutul unei lupte interne care îl ţine pe Sam la graniţa dintre bine şi rău. De-a lungul numeroaselor misiuni, frontiera maniheistă dintre cele două lumi se va confunda, Fisher urmând să descopere trădători printre cei pe care-i considera prieteni de nădejde şi aliaţi în sânul organizaţiei pe care urmează să o distrugă.

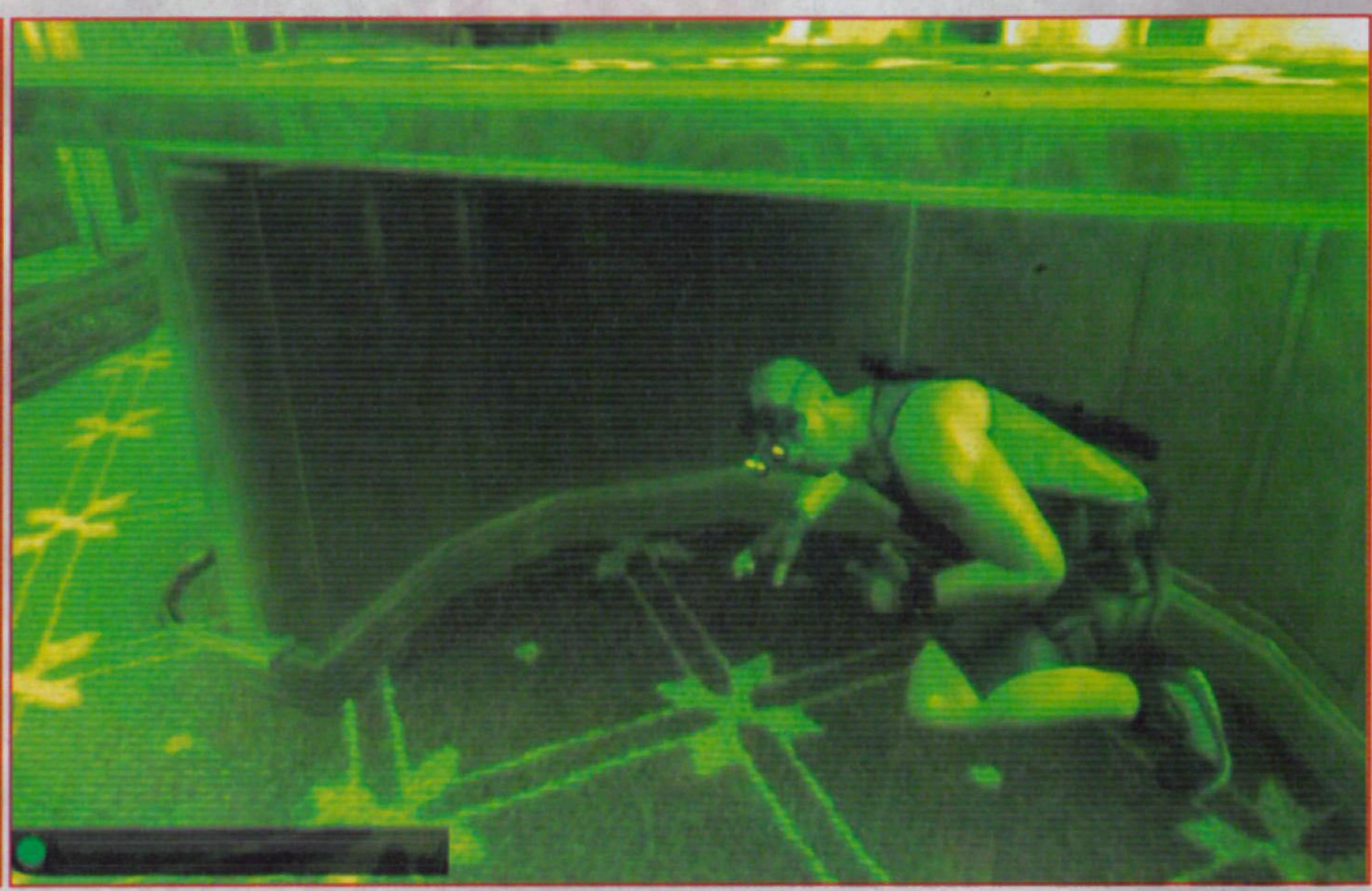
Ca să câştige încrederea noilor prieteni, Sam va trebui să acţioneze uneori dincolo de decenţă, adică să ucidă inocenţi. Dacă gardienii din puşcărie vor fi primii care vor simţi pe pielea lor schimbarea orientării tale, adevăratul botez al focului îţi va fi administrat mai târziu, atunci când nenea Emile Dufraisne, şefu' JBA, îţi va cere să omori cu sânge rece un ostatic într-o peşteră. Îl poţi executa pe mieluşel sau nu, alegerea îţi aparţine în totalitate. Acesta este, de fapt, dualismul care marchează întregul joc: toate acţiunile tale, bune sau rele, vor avea consecinţe asupra evoluţiei aventurii. Răceala care caracteriza până acum seria îţi spun tai-tai: interacţiune şi implicare sunt cuvintele care pot defini cel mai bine **Splinter Cell: Double Agent**.

### Pentru salvarea lumii, apăsaţi 1

De ce implicare? Pentru că, după cum spuneam mai sus, agentul nostru se află în plină depresie, este căzut în dizgraţie şi înfundat într-o situaţie în care orice pas greşit poate să fie ultimul. El trebuie să se împartă casnic între cele două grupări pentru care lucrează şi se trezeşte cu o mulţime de dileme pe cap. Să-ţi vâri nasul printre hârtiile şefului JBA nu-i lucru uşor, iar evitarea pierderii sprijinului NSA este, în acelaşi timp, o provocare serioasă. Sistemul de încredere din **SC: DA** ne salută din prag: două organizaţii, două bare; dacă una din ele



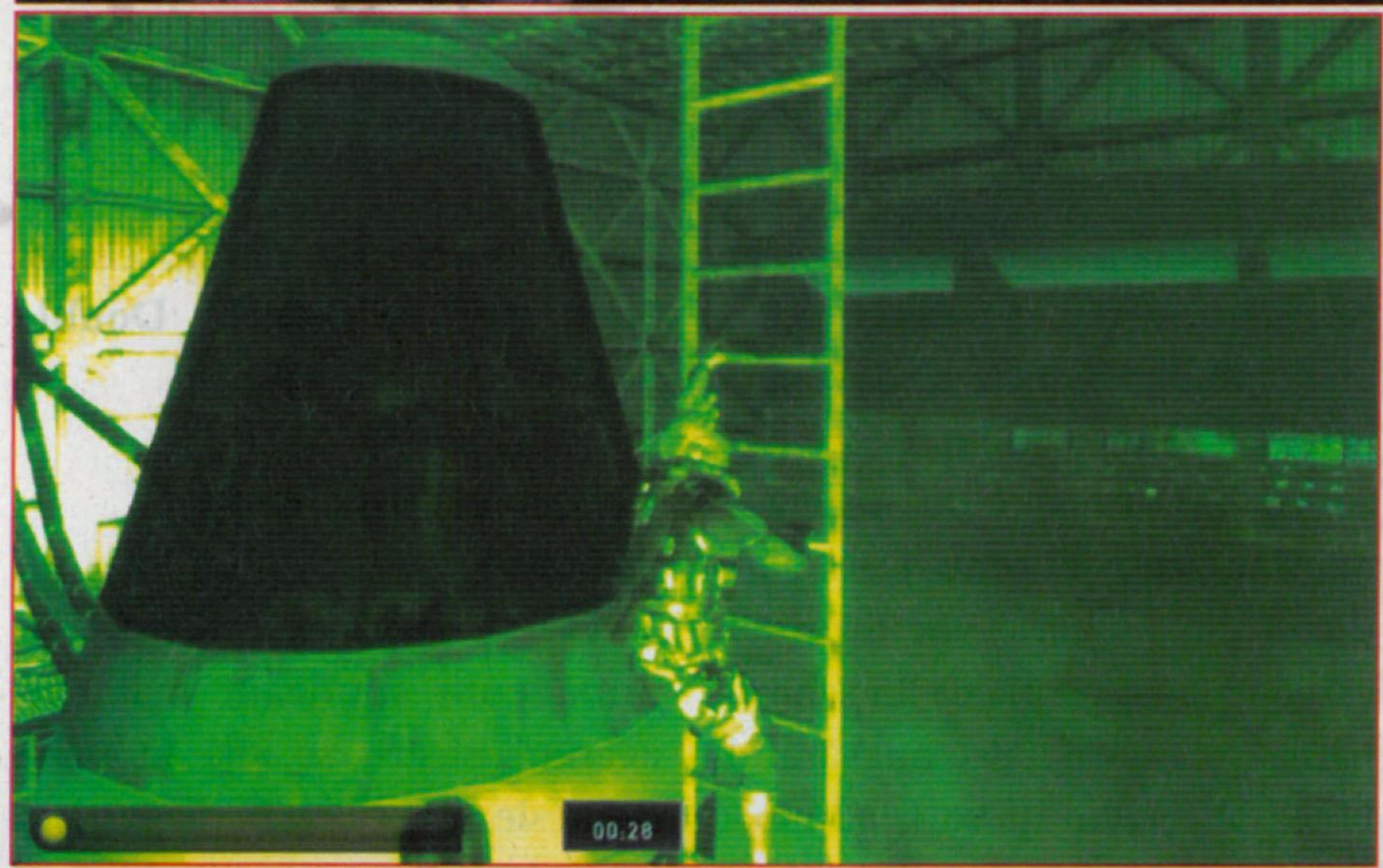
*PÂNĂ NUMERI TU LA 3,* îmi descarc tot încărcătorul



*BLEOOAAAAHH, BLEOOAAAAHH* Iar am primit o doză de Poloniu la micul dejun









se goleşte, pa, gata jocul! Pe cât e de simplu, pe atât este de eficace. Obiectivele îţi sunt date de unul sau de celălalt şef, rezolvarea sau eşecul lor influenţându-ţi reputaţia în timp real. Dacă unele sunt compatibile (în ciuda provenienţei lor), altele sunt radical opuse şi te vor forţa să te implici. Lucrurile încep să se complice pentru că te poţi trezi în situaţia în care să fii obligat să îndeplineşti acţiuni imorale ca să-ţi sporeşti încrederea celor din JBA, care se uită cam chiorâş la tine în ultima vreme. Dar treaba funcţionează în dublu sens: deseori se poate întâmpla să trebuiască să traversezi o întreagă zonă numai ca să plantezi un microfon, ceea ce va linişti NSA cu privire la loialitatea ta. Îţi cari în spate nivelul de încredere de la o misiune la alta pe toată durata campaniei, aşa că uneori ajungi să calci pe ouă ca să eviţi un end game.

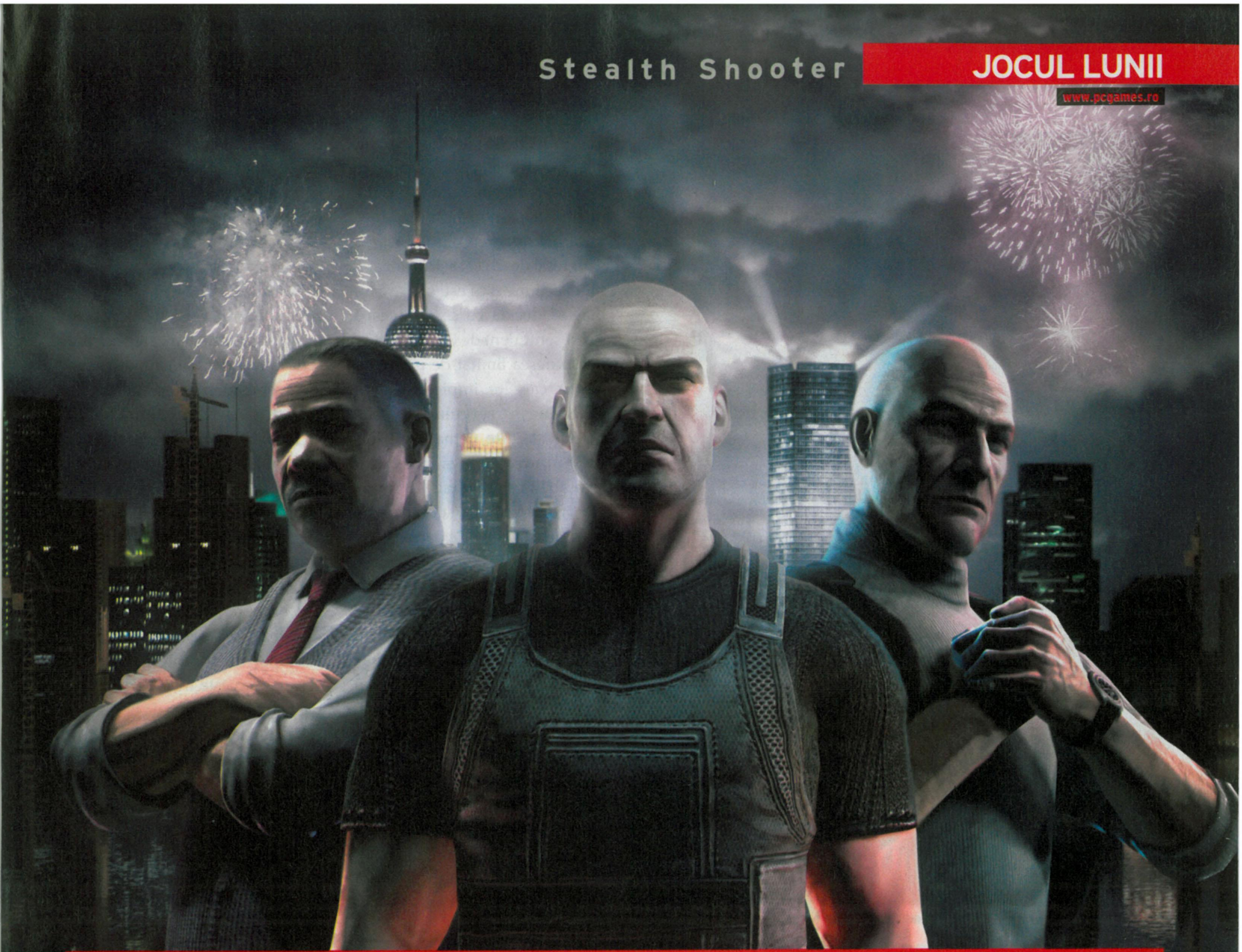
De ce interacţiune? Pentru că fiecare dintre alegerile pe care le faci nu se va rezolva printr-o simplă apăsare de tastă. Dacă vrei să lichidezi un martor nevinovat, atunci va trebui să pui mâna pe armă, să ţinteşti şi să apeşi pe trăgaci. Oricare ar fi situaţia, tu eşti cel care deţine controlul, de la început la sfârşit. Mai mult, cum aceste faze ale jocului sunt adesea cronometrate şi influenţate de personajele din jur, simţi în tâmple presiunea situaţiei. Te asigur că deseori vei face o alegere greşită sub presiune. Toate acţiunile pe care le întreprinzi te vor duce pe un drum destul ceţos care se încheie într-unul dintre cele trei finaluri ale jocului.

## Armele mele

Dacă cele zece misiuni ale singleplayer-ului lui **Double Agent** nu îţi oferă aceeaşi diversitate la nivelul alegerii „coridorului" pe care trebuie să-l alegi, în această direcţie a fost făcut un efort







## Personaje

**Colonelul Irwin Lambert**
(Director al Third Echelon)
Domnul Lambert, directorul de operațiuni al



Third Echelon se află la originea proiectului „Splinter Cell Program". Cota sa impresionantă de succes se datorează în mare parte muncii subordonaților săi și amicului Sam Fisher. Da data aceasta, el supraveghează operațiunile la care participă Sam, al cărui contact exterior va fi. El este cel care va risca totul ca să protejeze acoperirea lui Sam.

**Hisham Hamza**
(Agent)
American de origine marocană, agentul de teren Hamza beneficiază



de o cunoaștere foarte bună a Orientului Mijlociu. Momentan are misiunea de a infiltra un grup terorist islamic asociat cu JBA. A avut o ascensiune militară rapidă grație inteligenței și priceperii sale. Din păcate, tendința sa de-și asuma riscuri prea mari, i-a șubrezit acoperirea.

**Emile Dufrasne**
(Șeful JBA)
Emile Dufrasne este convins 100% că are un destin ieșit din comun. În ciuda staturii sale mici, tipul dă pe dinafară de carismatic ce



este și își planifică operațiunile cu șiretenie și minuțiozitate. Pe când era adolescent, Emile a organizat asasinarea unui polițist pe care îl ura. Este arestat și perioada sa de detenție este marcată de morți tulburătoare survenite în anturajul său. La câțiva ani de la eliberarea sa, Emile fondează JBA, suspectată de activități criminale.

**Enrica Villablanca**
(Expertă JBA în explozibil)
Tânără strălucită, expert în bio-chimie, nimic nu-i prezicea un viitor alături de JBA și Emile Dufrasne.



Un lucru este sigur: Emile are nevoie de serviciile ei ca să-și îndeplinească proiectele ambițioase. Unde mai pui că tipa s-ar putea lăsa sedusă...

**Carson Moss**
(Șeful securității la JBA)



Îl miroase repede pe Sam că joacă un joc dublu și va fi un adevărat obstacol în îndeplinirea obiectivelor agentului nostru.

**Sam Fisher**
Este un Splinter Cell, agent al Third Echelon, grupul super secret al NSA. A fost instruit să-



și apere țara atacându-i pe criminali în locurile în care aceștia se așteaptă mai puțin. Pentru a-și dobândi aptitudinile necesare jobului său, Sam Fisher a fost nevoit să renunțe la viața sa particulară. Este un om rece, care vorbește foarte puțin. Umorul său negru îi amplifică această latură misterioasă. Sam este el însuși în momentele în care își îndeplinește misiunea.

**Williams**
(Director adjunct NSA)
Sosit de puțin timp în cadrul NSA, Williams ocupă postul de suprave-



ghere a activităților lui Third Echelon. Este ambițios și este dotat cu un spirit politic ascuțit. Nu este deloc genul care să-l țină pe Sam pe palme.

**Jamie Washington**
(Membru activ al JBA)
Jamie este un personaj ambivalent. Pe lângă asta este un tip simpatic și foarte sociabil. În



momentul în care îți oferă prietenia, el ți-o dă din tot sufletul și cu toată încrederea. Partea proastă este că poate la fel de ușor să devină crud și vicios, dacă te pui în calea lui. Jamie a fost recrutat pe când era adolescent de Emile Dufrasne. Emile a devenit ca un tată pentru el, un mentor căruia Jamie îi este devotat trup și suflet. La începutul jocului, el scapă din închisoare împreună cu Sam.



**DE CÂND S-A SCUMPIT GAZUL** fac foc cu grenadele din dotare

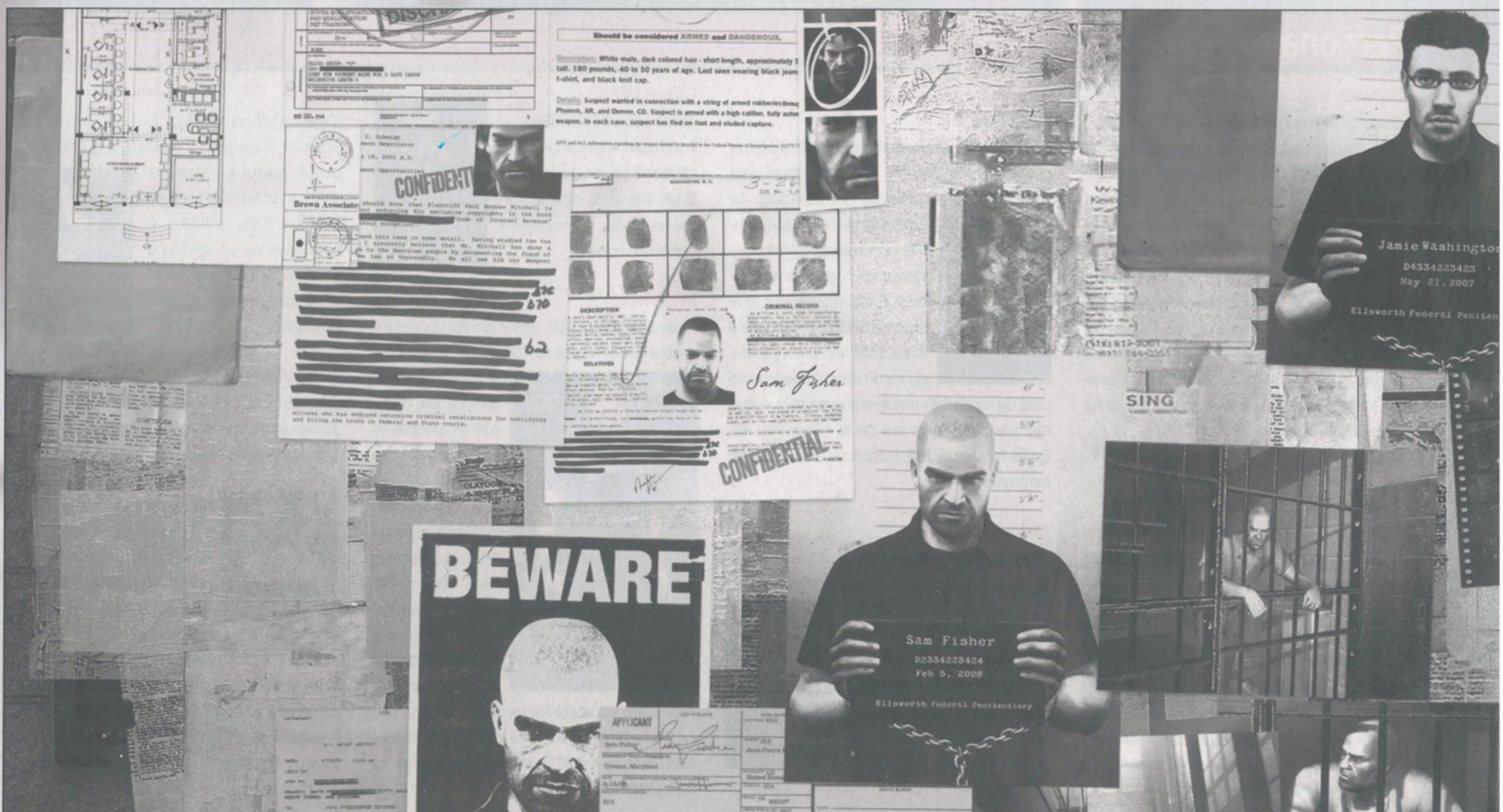


**CE CREDEAI MĂI ABDUL,** că mă împiedic eu de nişte termopane?

imens: foarte rar se poate întâmpla să te trezeşti cu o singură cale de urmat, căci de regulă ai la dispoziţie mai multe path-uri. Unele misiuni, de exemplu, Kinshasa, sunt total deschise: eşti aruncat în plină acţiune şi tu eşti cel care trebuie să decidă cu ce să înceapă. Acest sentiment de libertate, chiar dacă adesea limitat de un cronometru care te împiedică să îţi îndeplineşti sârguincios toate obiectivele este nemaivăzut într-un **Splinter Cell** şi boost-ează rejucabilitatea titlului.

Sigur, misiunile sub acoperire te trimit în toate cele patru colţuri ale lumii, din Congo până în Islanda, aşa că nu te poţi plânge de monotonie. De exemplu, la Shanghai cobori pe o coardă de-a lungul unui zgârie-nori şi trebuie să fii atent să nu te lovească elicopterele. Misiunea din Kinshasa se desfăşoară ziua, în plin soare, şi te plasează într-un nivel ieşit total din tiparele francizei **Splinter Cell**, aducându-ţi mai degrabă aminte de un titlu ca **El Matador** decât de un stealth shooter în sensul plin al termenului.

Jocul are grijă să spargă monotonia prin scene impresionante, deviind practic pentru un timp de la rutina infiltrării, spre bucuria ta. Munca de level design depusă la **Double Agent** este colosală, încheind practic conturile cu succesiunea de coridoare la care ne supun titlurile genului. Din păcate, dacă linearitatea caracteristică seriei a fost depăşită, modul singleplayer rămâne unul destul de scurt. Un veteran în **Splinter Cell** va termina scenariul principal în maxim 12 ore, dacă se ocupă cu îndeplinirea a doar câtorva obiective secundare. Dacă te concentrezi numai la ţintele importante şi nu faci dantelării prin niveluri, poţi scădea durata de joc sub zece ore. Nu este indicat să te îndeletniceşti cu aşa ceva, pentru că te vei trezi în situaţii spinoase în ceea ce priveşte încrederea şi vei încheia cu un minim de bonusuri. Arsenalul tău de gadgeturi depinde de numărul de obiective secundare pe care le îndeplineşti în cursul misiunilor. Şi, chiar dacă poţi termina jocul dotat doar cu materialul de start, jucărioarele care ţi se pun la dispoziţie nu apar doar aşa, de doru' lelii! Nu mai



spun că trebuie să fii atent şi să nu defilezi pe sub ochii celor de la JBA cu jucărioare ce poartă stampila NSA... Kill-urile prin niveluri îţi vor costa foarte scump statusurile care, pe lângă că influenţează puternic jocul, îţi permit să te baţi cu cărămida în piept în faţa amicilor în momentul în care ajungi la 99% discreţie.

## Nightvision?

Realizarea este unul dintre punctele forte ale tuturor jocurilor **Splinter Cell**, iar **Double Agent** nu face excepţie de la regulă. Fie că este vorba despre animaţiile faciale ale ostaticilor, reflexele ploii pe pielea echipamentului lui Sam sau superbele efecte de lumină, eşti recompensat vizual tot timpul. Ai putea regreta faptul că anumite zone sunt într-atât de întunecoase încât nu le poţi admira fără nightvision, despre care, chiar nu se poate spune că flatează retina. Dar asta nu te împiedică să admiri anumite locaţii foarte reuşite (de exemplu, Kinshasa), care freamătă de detalii. Ce-i drept, frumuseţea are un preţ cam mare, căci frame rate-ul oscilează de regulă sub 30 fps. Cel mai frecvent se verifică în misiunile mai „luminoase" şi, chiar dacă gamepay-ul nu este alterat, nu poţi să nu fii dezamăgit în faţa acestei imperfecţiuni. Dacă texturile sunt de calitate variabilă, de la mirific (pielea personajelor) la mediocru (icebergurile), rămâi fără cuvinte în faţa impresiei de finisare pe care o degajă ansamblul. E drept că apar câteva buguri la coliziuni şi câteva probleme cu umbrele, dar se poate spune că **Splinter** a avut parte de o atenţie mare din parte producătorilor sub acest aspect.

Atmosfera sonoră este excelentă, graţie muzicilor dinamice, perfecte, îţi dai seama imediat dacă eşti sau nu în pericol. Vocile sunt de foarte bună calitate, la fel ca în episoadele precedente. Un efort deosebit a fost făcut la capitolul AI al adversarilor, care nu se mai lasă duşi cu una cu două, ca înainte. Gardienii sunt acum mai numeroşi, dar şi mai eficace. Va fi foarte greu să ai sorţi de izbândă asupra mai multor adversari cu arma în mână: organizarea ofensivei şi separarea acestora fiind imperati-



**DACĂ ÎŢI SCURTEZ NIŢEL DIN NAS** o să îmi spui şi ce ai mâncat alaltăieri



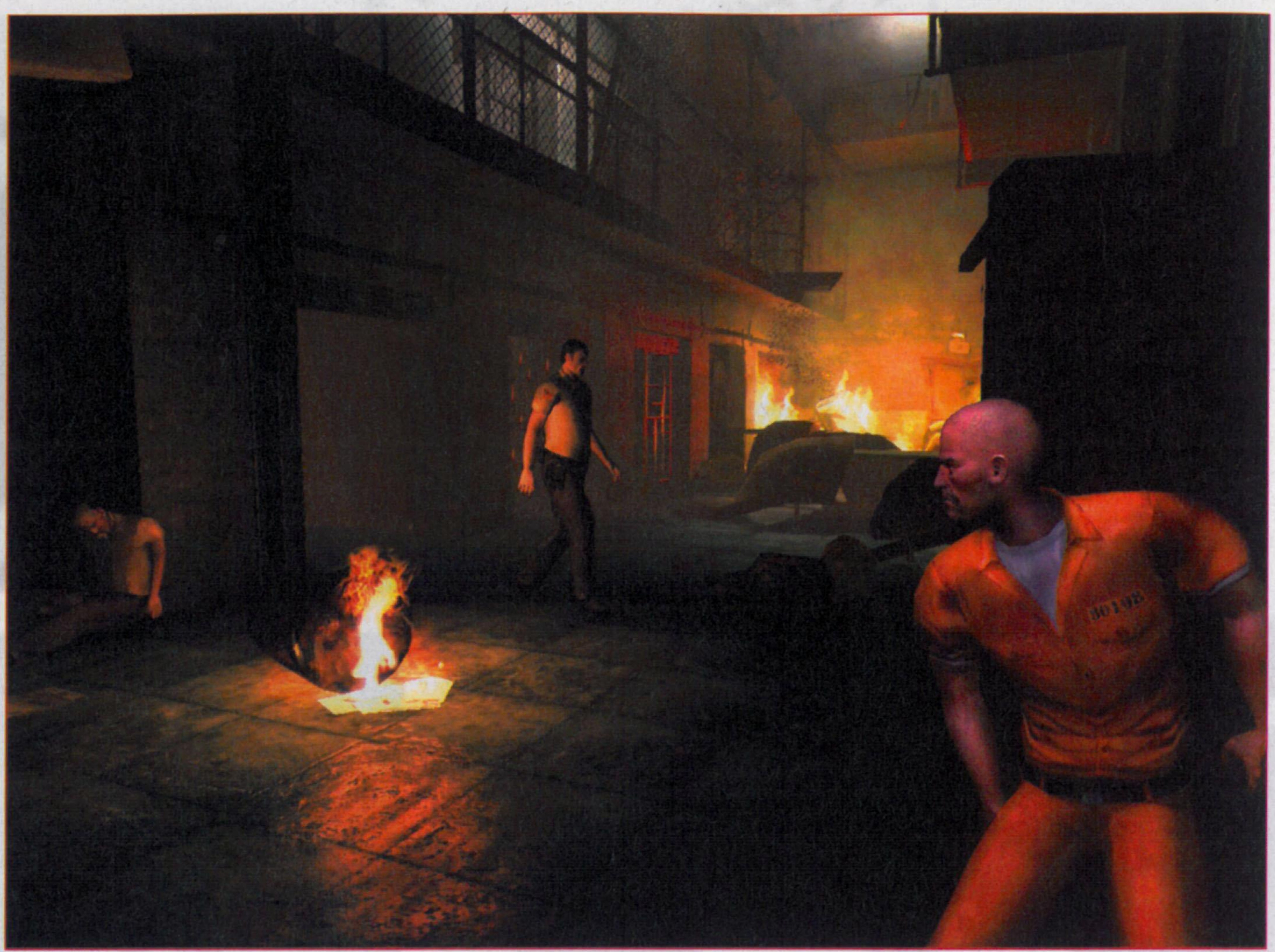
**DE LA GRĂDINIŢĂ AM EXPERIENŢA** căţăratului în stilul maimuţei



## Multiplayer it's fun!

Devenit un clasic odată cu **Pandora Tomorrow**, modul ***Spies vs. Mercs*** este prezent și în **Double Agent**. Regăsim obișnuitele confruntări între mercenari și spioni pe o duzină de hărți, dintre care o parte trebuie deblocate. Cum în fiecare locație sunt câteva terminale de hack-uit, numărul de itinerare pe care le pot utiliza spionii este impresionant. Fără să dispună de nicio armă, agenții lui Third Echelon vor profita de viteza lor superioară și de agilitatea lor pentru a îndeplini obiectivele. Dând dovadă de discreție, ei pot anihila temporar mercenarii, surprinzându-i pe la spate. Cu ceasul terminal pe mână, ei pot dezactiva camerele de supraveghere, sparge geamurile, perturba sistemul electronic al mercenarilor și, bineînțeles, pirata terminale importante. Toate acțiunile pot fi executate de la o distanță respectabilă, chiar dacă viteza de piratare este redusă de îndepărtarea de obiect. NSA dispune de un număr impresionant de gadgeturi: pe lângă clasicele nightvision sau thermal vision avem la dispoziție mai multe tipuri de grenade neutralizante, precum și un aparat de bruiaj și un medikit. La rândul lor, mercenarii Upsilon stau foarte bine la capitolul material, căci se încing în luptă cu o mitralieră de asalt echipată cu lansator de grenade și cu un aparat de vedere care detectează utilizarea gadgeturilor electronice. Pe lângă clasicul flashlight, ei vor dispune și de un detector de mișcare ce crește vibrațiile pad-ului pe măsură ce te apropii de sursa de impulsuri în versiunea PS2. Modul ***Spies vs. Mercs*** suferă totuși de câteva vechi defecte. În primul rând, trebuie să cunoști foarte bine hărțile dacă vrei să te distrezi, oricare ar fi tabăra din care faci parte. Spun asta pentru că, în momentul în care dai nas în nas cu complexitatea acestora îți vine să-ți pui mâinile în cap dacă nu stăpânești fiecare colțișor. Cel mai enervant este dacă joci cu mercenarii, pentru că ajungi să te învârți prin labirinturi în primele partide fără să-i vezi măcar pe spioni. De aici apare și a doua mare problemă a acestui mod: nimeni nu vrea să fie mercenar. Nici măcar colegul nostru Marius... Orice hartă ai juca, aterizezi în mijlocul unui squad de spioni care se confruntă cu o tabără adversă goală. Trebuie să fii chiar sado-maso ca să joci de partea mercenarilor, căci gameplay-ul este mult mai fun de partea spionilor! Dacă modul ***Spies vs. Mercs*** rămâne foarte distractiv pentru jucătorii experimentați, obișnuința cu el este prea anevoioasă și frustrantă de partea mercenarilor.

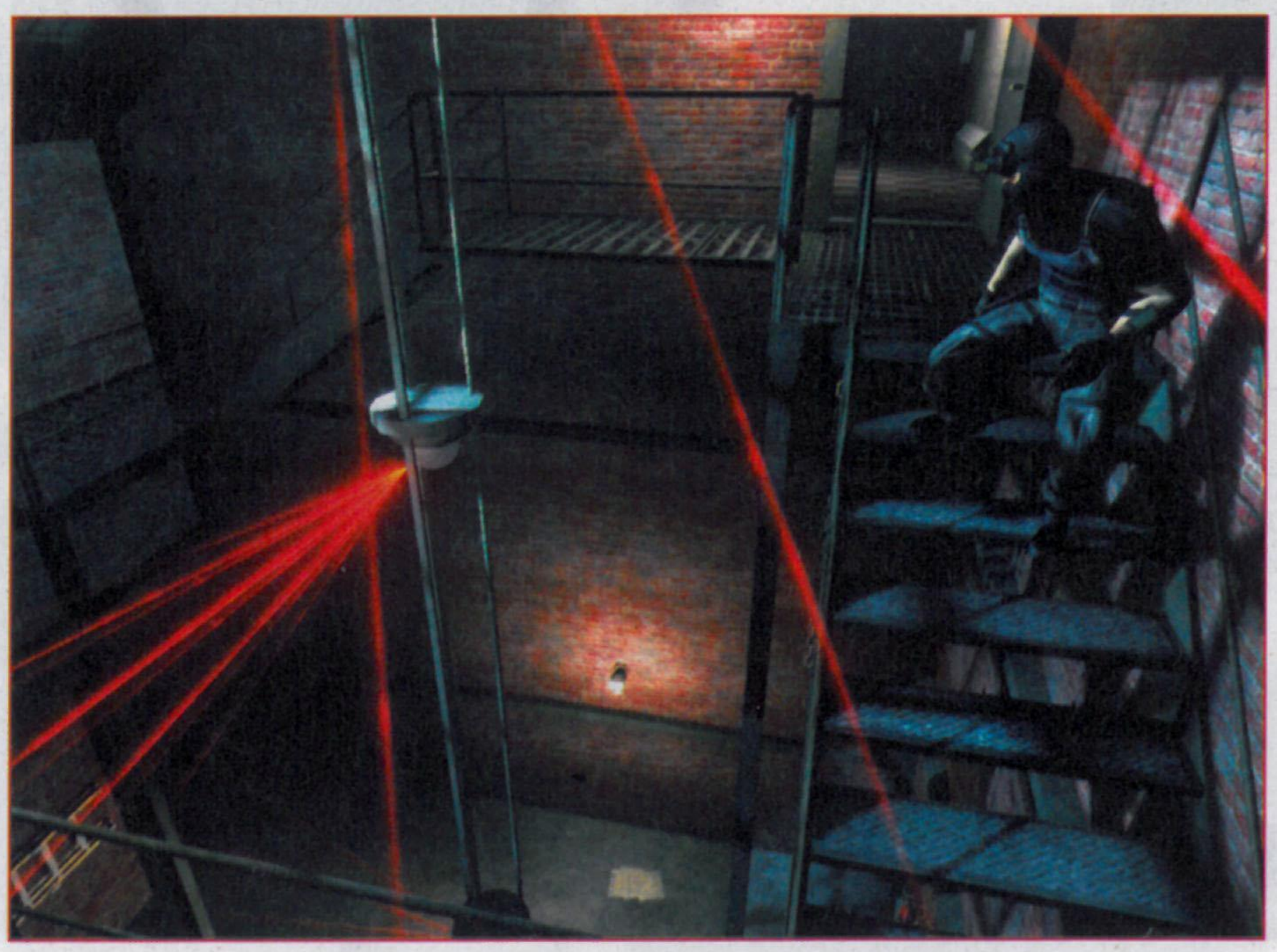
Celălalt mod multi este binecunoscutul ***Spy vs. Spy***, care a fost introdus încă din **Chaos Theory**. ***Spy vs. Spy*** se joacă în duo pe opt hărți scenarizate și cere o bună coordonare din partea celor doi.



vele acțiunii tale. Apoi, dacă lași gărzile adormite riști să atragi alți oponenți, care îi vor trezi pe aceștia și îi vor asmuți pe urmele tale. Păcat că tăierea unei carotide nu lasă dâre de sânge, căci o lichidare de adversar ar fi mult mai interesantă. Oponenții și-au îmbunătățit și aiming-ul: este esențial să păstrezi o distanță cât mai mare între tine și un excitat al trăgaciului, căci o simplă rafală în plus te trimite direct la loading. La nivelul interfeței, **Double Agent** adora minimalismul, preferând un ecran gol, cu excepția indicatorului de stealth și obiective. Toate informațiile referitoare la reputație sau arme apar foarte rapid și dispar imediat ce nu mai ai nevoie de ele. Într-un colț al ecranului poate fi afișată o hartă satelit, dar parcă îți vine să te bucuri de spațiul de joc de pe ecran mai mult decât să privilegiezi un gadget dispensabil.

Păstrând gameplay-ul bine pus la punct al episoadelor precedente, **Splinter Cell: Double Agent** reușește să aducă o adiere proaspătă seriei. Răceala tipică, marca **Splinter Cell**, a fost acum corectată printr-o implicare exacerbată a jucătorului și o rejucabilitate monstruoasă. Realizarea este la fel de perfecționistă, chiar dacă frame rate-ul acuză uneori sughițuri. Modul multi este ușor simplificat în raport cu **Chaos Theory**, dar rămâne la fel de distractiv, în ciuda unei curbe de învățare mai mare. Cu greu poți reproșa ceva acestei noi aventuri a lui Sam Fisher, care păstrează o rețetă încă funcționabilă, adăugând câteva ingrediente exotice: uite cum se pot reinventa mecanismele unui hit!

QUETZALCOETIL
cipri@pcgame.ro



### Punctaj
**SC: DOUBLE AGENT**



| | |
|---|---|
| PRODUCĂTOR | Ubisoft Montreal |
| PUBLISHER | Ubisoft |
| OFERTANT | Ubisoft România |
| PREȚ | cca. 30 euro |
| VÂRSTĂ | de la 18 ani |

**PRO & CONTRA**

- \+ Sam cu fața mai umană
- \+ punerea în scenă îngrijită
- \+ realizare impecabilă
- \+ sistemul de încredere
- − nu întotdeauna fluid
- − atenție, bug-uri!

| | |
|---|---|
| *Grafică* | 92% |
| *Sunet* | 91% |
| *Gameplay* | 93% |
| *Atmosferă* | 94% |
| *Multiplayer* | 86% |

**91%**

| NECESAR | | RECOMANDAT | |
|---|---|---|---|
| CPU | - 2,5 GHz | CPU | - 3 GHz |
| Video | - 128 MB | Video | - 256 MB |
| RAM | - 1024 MB | RAM | - 2048 MB |

**JOCURI ASEMĂNĂTOARE:**
SERIA HITMAN



# Tom Clancy's Splinter Cell

Cu greu poți să eplici succesul lui **Splinter Cell** fără să amintești în primul rând povestea de fundal a seriei, care este un adevărat liant între episoade. **Splinter** te plasează în pielea lui Sam Fisher, agent special al Third Echelon. Dacă Anglia are MI-6, SUA are Third Echelon, ultima speranță atunci când lucrurile stau prost de tot pentru omenire. Sub comanda colonelului Lambert, Sam Fisher face parte din celulele de elită ale organizației. Agentul este un tip care le are cu lupta de gherilă, și a cărui principală armă este discreția. Spre deosebire de James Bond, Sam știe că invizibilitatea poate compensa inferioritatea numerică și o putere de foc infinit redusă față de opozanți. În ciuda alurii sale de veteran comando al US Navy SEALS Team 6, Sam știe să se confunde cu decorul, ajutat și de celebrul său combinezon din latex, precum și de nu mai puțin celebrul nightvision, grație căruia poate vedea în întunericul deplin.

## Să fie lumină... verde!

Primul **Splinter Cell** (2003), se petrece într-un climat militar și psihologic tensionat. CIA contactează NSA după ce a pierdut legătura cu unul dintre agenții săi, Alison Madison, care ancheta probleme de comunicații care au lovit Georgia. Dar ce anume a distins **Splinter Cell** de alte titluri action ale vremii? În primul realizarea jocului, servit de un engine grafic remarcabil, a fost extraordinară, prin afișarea a numeroase jocuri de lumini. Contrastul permanent între lumină și umbră devine un adevărat leit motiv, oferindu-ți posibilitatea să petreci zeci de ore în compania lui Sam, în încercarea de a rămâne nevăzut. Această realizare somptuoasă este pusă în valoare și de un gameplay conceput în așa fel încât să ofere jucătorului o doză bună de fun dar și una la fel de consistentă de stres. Pe lângă designul de nivel care privilegiază analiza și elaborarea tacticilor, iar nu rush-ul absurd, care este adesea sinonimul morții, acest prim episod a fost foarte, foarte bogat. Interogarea unui martor, lichidarea unei ținte într-o toaletă scufundată în întuneric, străbaterea de sute de metri prin sistemul de canalizare fără să faci un zgomot, asta înseamnă **Splinter Cell**. Nu poți să vorbești despre joc fără să menționezi micile inovații reprezentate de introducerea diferitelor moduri de vedere (nightvision și infraroșu), precum și alte finețuri cum sunt deschiderea unei broaște. Într-un cuvânt, **Splinter Cell** a fost marea surpriză aclamată atât de critica de specialitate cât și de jucători, devenind repede una dintre referințele în materie de stealth/action, toate acestea înainte de apariția sequelului **Pandora Tomorrow**.

## Dacă nu riști nu învingi!

Având loc la un an după evenimentele de la Tbilisi, **Pandora Tomorrow** te trimite în Timorul Oriental, unde Statele Unite au deschis de ceva vreme o bază pentru dezvoltarea unei forțe defensive care să apare „cea mai tânără democrație a lumii". În Asia de sud-est, rezistența în fața prezenței militare americane este încrâncenată. Ura anti-americană crește și șeful unui grup de gherilă, Sadono, care acționează cu sprijinul statului major corupt al Indoneziei, ia lucrurile sub control. Oamenii lui Sadono atacă și ocupă ambasada americană din Dili (Timorul Oriental), luând ca ostatici mai multe zeci de civili și militari. Sam Fisher trebuie să sprijine armata americană până la răsturnarea lui Sadono. Fără să revoluționeze stilul de joc, acest episod doi al aventurilor lui Sam Fisher vine ca un succesor logic al lui **Splinter Cell**. Dotat cu un mod singleplayer solid, dar din păcate foarte asemănător ca formă și ca fond lui **Splinter Cell, Pandora Tomorrow** se distinge prin prezența modului multiplayer. Limitat la doar patru jucători, multi-ul ne oferă un joc ce opune o echipă formată din doi spioni echipați cu material de infiltrație high-tech (nightvision, infraroșu, grenade lacrimogene, etc.) unei alte echipe formate din doi mercenari înarmați până în dinți (mitralieră, grenade, mine, etc.). Scopul jocului de partea spionilor este piratarea terminalelor plasate pe hartă, și apărarea acestora în cazul mercenarilor. Conceptul va fi reluat în cea de-a treia parte a seriei, **Chaos Theory**. Succes monstruos în termeni de vânzări, **Splinter Cell: Chaos Theory** este considerat de mulți jucători ca cel mai slab **Splinter Cell**, în măsură din cauza unei lipse flagrante de inovații. Totuși, jocul rămâne unul distractiv, chiar în cea de-a treia aventură a lui Sam Fisher se simte plictiseala producătorilor, care nu ne oferă altceva decât niște niveluri suplimentare și câteva noi mișcări în raport cu **Pandora Tomorrow**.

Ce putem spune acum, după ce am jucat cel de-al patrulea episod ale seriei? Într-un arc temporal de trei ani, credem că **Splinter Cell** și-a câștigat titlul de noblețe, figurând în panteonul seriilor de cult, lângă titluri mari care au scris istoria jocurilor video.











# Anno 1701

Dacă ne uităm niţel la cutia jocului, la anul cu care s-a trezit acesta în coadă şi la diversele hype-uri cinematografice recente în care piraţii, vezi Doamne, cuceresc mări şi ţări, fură vistierii întregi de galbeni şi răpesc toate fecioarele nobililor, **am crede că Anno 1701 este un titlu despre măreţele aventuri ale lui Jack Sparrow şi al său papagal verde.**





## Semizeii virtuali

Culmea, cei de la Related Designs nu au luat calea blestemată a producţiilor fără sens în masă, şi ne oferă un city builder excelent, plin de viaţă, o interfaţă incredibil de accesibilă, plus foarte simplu de „învăţat" chiar şi de către începători. Ce mai, aventura colonizării Caraibelor a fost pusă în practică surprinzător de bine – iar cheia aleasă de producători pentru a descuia minţile noastre este simplitatea. În loc să ne bombardeze cu armate întregi de detalii sau features care să ne piardă într-un iad de nedescris al micro-managementului, **1701** se concentrează asupra păstrării populaţiei la un nivel acceptabil de „fericire" şi la dotarea acesteia cu toate accesoriile necesare. Mai exact, chiar dacă în faţa ta se deschide un întreg arhipelag de insule care abia aşteaptă să fie colonizat, chiar dacă trebuie să construieşti tot soiul de clădiri, să aduni o sumedenie de resurse (lemn, peşte, aur, pietre preţioase, precum şi cea mai importantă invenţie a tuturor timpurilor – alcoolul), să stabileşti rute de transport ca un adevărat mercenar al pieţei, până la urmă totul se reduce la a-ţi învăţa cetăţenii să-şi plătească taxele la timp, cu zâmbetul pe buze şi fără frica zilei de mâine.

## Munca nu dăunează grav sănătăţii

Jocul devine şi mai simpatic atunci când descoperim că ceea ce, în mod normal, ne disperă într-un city builder, dispare cu desăvârşire – şi anume faptul că nu ne vom pierde vremea cu sute şi sute de meniuri adiacente, nu vom ajunge aproape niciodată la momentele critice în care cei mai mulţi dintre noi se lovesc cu capul de primul zid ieşit în cale, neştiind de ce casele oraşelului lor nu evoluează, de ce populaţia nu este tocmai în cele mai bune toane sau de ce fabricile, fermele de porci şi dozatoarele de bere nu funcţionează. Avem la dispoziţie patru tutoriale care îşi fac treaba cum nu se poate mai bine (şi asta vine din partea unui om care, recent, a trecut prin jocuri ca **Civ City Rome** sau **Glory of the Roman Empire** şi s-a cam săturat să vadă atâtea

## Anno 1503

Primul lucru pe care îl remarcasem, la vremea lui, în **Anno 1503**, a fost grafica mult mai detaliată decât a predecesorului său. Ce mai, era epoca trecerii la 3D, chiar şi în domeniul strategiei. Toate clădirile şi unităţile erau randate în full 3D, ni se punea la dispoziţie posibilitatea de a roti camera după cum vroiau muşchii noştri, morile de vânt reflectau umbre real-time în funcţie de poziţionarea soarelui, iar valurile oceanului provocau nori de picături atunci când se loveau cu furie de stâncile de pe ţărmul insulelor. Pe scurt, jocul a lăsat o impresie vizuală de neuitat. Şi nu doar atât – varietatea environment-urilor de care a dat dovadă **Anno 1503** este la fel de fabuloasă – aveam la dispoziţie nu mai puţin de patru medii naturale în care acţiunea jocului se desfăşura. Un ţinut african, cu un look foarte distinct, dotat cu vegetaţia şi fauna aferentă climatului, unul american, plin de cactuşi şi alte celea inspirate din perioada istorică respectivă a Americii de Nord (cu toate că producătorii au decis să populeze zona şi cu niscaiva temple aztece), unul european, clasic, „populat" cu clădirile atât de familiare nouă şi, nu în ultimul rând, unul arctic, în care eschimoşii şi ale lor soţioare extrem de... darnice şi-au clădit iglu-uri, alături de pinguini, morse, balene şi alte creaturi ale tărâmului îngheţat.

| | |
|---|---|
| Producător | Sunflowers |
| Publisher | EA |
| Apărut | martie 2003 |



## Anno 1602



De când bătrânul **Sim City** a inventat, practic, god game-ul, iar jucătorii au început să populeze, de voie, de nevoie, tot soiul de lumi virtuale, fie ele futuriste, fie desprinse din epocile trecute, producătorii au văzut oportunitatea de a... stimula imaginaţia gamer-ului, oferindu-i noi şi noi provocări. Împrumutând elemente esenţiale din titluri precum **The Settlers**,



**Caesar III** sau mai sus menţionatul **Sim City**, **Anno 1602** combină cu succes god-game-ul cu elemente de strategie real-time şi cu picături, mai mult sau mai puţin colorate, de city building. Jocul, produs de Sunflowers, a fost pentru multă vreme cel mai bine vândut titlu pe teritoriul Germaniei, cu peste un milion de unităţi comercializate pe întreg teritoriul lumii. Un univers ficţional, asemănător



secolului 17, **Anno 1602** are un puternic iz istoric şi tratează povestea (deja clasică) a colonizării unei insule într-un ritm molcom, ardelenesc, cu violenţă redusă şi cu emfază pe factorul economic. Fiecare hartă pe care o explorăm constă în aproximativ 15-20 insuliţe pe care trebuie să le colonizăm, să construim tot felul de clădiri auxiliare şi să ne asigurăm că populaţia o duce bine. De la culesul de resurse, până la a-ţi aduce întreaga populaţie la rangul de „aristocrat", **Anno 1602** oferea amatorilor de strategie un joc solid, un gameplay bun, multiplayer, precum şi o grămadă de scenarii pe care le puteam încerca după terminarea campaniei.

Producător Sunflowers
Publisher GT Interactive
Apărut 2000





rateuri în domeniu), tutoriale în care ni se explică ce şi cum, ca pentru proşti. Este imposibil să uiţi vreun detaliu. Mai mult decât atât, dacă, cumva, se întâmplă ca pe parcursul jocului să te poticneşti de o situaţie ceva mai dificilă, jocul în sine vine cu feedback şi te ajută să treci mai departe. Într-adevăr, de mult nu am mai întâlnit un titlu al acestui gen care să îţi facă viaţa atât de simplă.

### Cetăţenii vor alcool. Pe bune!

O foarte mare parte a uşurinţei cu care putem manevra **Anno 1701** vine din cele trei puncte în care jocul străluceşte: o interfaţă excelentă, o grafică plăcută (şi care, trebuie menţionat, nu sacadează aproape deloc jocul) şi un sound de nota 10. Titlul vine dotat cu un aspect foarte simpatic şi viu colorat, cu o funcţie de zoom care îţi permite să-ţi verifici din apropiere paradisul virtual şi ai săi rezidenţi, plus o familiaritate surprinzătoare. Ca să dai populaţiei exact ceea ce cere este uşor; tot ce trebuie să faci e să dai un click pe o casă şi să te holbezi la mecla posesorului acesteia. Dacă râde, e jovial şi pare a fi în al nouălea cer, atunci e de bine, iar dacă are o expresie niţel cam supărată, înseamnă că cerinţele sale nu au fost îndeplinite pe deplin. Pe lângă acestea, diversele progress bar-uri adiacente te informează asupra cerinţelor cetăţenilor în ceea ce priveşte diverse produse de larg consum şi asupra modului în care aceste cerinţe sunt respectate. Dacă nu vă e suficient, mai avem la dispoziţie şi o sursă nesfârşită (care, la un moment dat, devine totuşi destul de monotonă) de comentarii audio – dacă, din căşti, auzi frenetice declaraţii de dragoste, texte precum „Our settlement is something to see!" sau „What a wonderful day!", înseamnă că de descurci de minune în noua ta funcţie de dictator. Pardon, conducător.

### Simplitate cu profesionalism

Ca în orice alt titlu al genului, începem prin a satisface, în diverse moduri (nu vă gândiţi la chestii perverse), necesităţile populaţiei – hrană, haină sau religie – prin construirea unei game variate de clădiri: town centers, ferme de oi, fish farms sau capele. Dacă reuşim să întrunim toate aceste condiţii, oamenii vor fi fericiţi, fapt ce implică o evoluţie automată a clădirilor şi al statutului populaţiei, aceasta trecând prin tot soiul de rank-uri sociale (începem cu pioneers, apoi settlers, citizens etc.), iar odată cu fiecare nou rank, cererile lor devin din ce în ce mai variate, ajungând până la chestii considerate de mulţi un lux. Educaţie, ciocolată, tutun, alcool în cantităţi industriale – ce









mai, societatea pe care ai creat-o devine din ce în ce mai pretenţioasă. Evident, vei avea posibilitatea de a construi noi clădiri, pentru a suplimenta aceste cereri. Şi, cum nu suntem nici pe departe singura putere europeană care doreşte a coloniza Caraibele, avem de-a face şi cu o parte de combat. Competiţia este serioasă – în general, nu durează prea mult până ce dai de o insulă care constituie singura resursă de, să zicem, trestie de zahăr, care îţi permite producţia de alcool şi pe care un adversar să o posede. Evident, se trece la arme, iar aici avem o problemă, deoarece **Anno 1701**, chiar dacă străluceşte la partea economică, scârţâie destul de tare atunci când vine vorba de părţile ceva mai... violente. Luptele navale sunt simpliste, fiind la fel de puţin palpitante ca cele din Pirates!, iar conflictele de pe uscat implică masarea de unităţi ancestrale, ca pikemen-ii, şi trimiterea acestora să facă legea pe teritoriul inamic. Avem, ce-i drept, şi o opţiune diplomatică, însă aceasta este deseori nefuncţională, datorită predispoziţiei adversarilor spre scandal.

Pe final, ce vă pot spune? Jocul este mai mult o abordare soft a profilului unui city builder decât un titlu hardcore şi, cu toate acestea, are o grămadă de profunzime. Nu vine cu cine ştie ce inovaţii demne de premiul Nobel, însă are o interfaţă aproape desăvârşită, te prinde şi este o adiţie plăcută genului.

ETILIBRATU'
paul@pcgames.ro

## Punctaj
### ANNO 1701

| | |
|---|---|
| PRODUCĂTOR | Related Designs |
| PUBLISHER | Aspyr |
| OFERTANT | - |
| PREŢ | cca. 30 USD |
| VÂRSTĂ | de la 12 ani |



**PRO & CONTRA**

- + interfaţa excelentă
- + grafică şi sunet prietenoase
- − bătăliile sunt în plus
- − servere online goale

| | |
|---|---|
| Grafică | 85% |
| Sunet | 84% |
| Gameplay | 82% |
| Atmosferă | 83% |

**83%**

| NECESAR | | RECOMANDAT | |
|---|---|---|---|
| CPU | - 2 GHz | CPU | - 3 GHz |
| Video | - 64 MB | Video | - 128 MB |
| RAM | - 512 MB | RAM | - 1024 MB |

**JOCURI ASEMĂNĂTOARE:**
SERIA CAESAR, CIV CITY ROME







# Sid Meier's Railroads!

După remake-ul lui Pirates şi noul Civ, **Sid Meier se întoarce la trenuleţele lui dragi, dezvoltând Railroads,** un simulator economic ambientat în lumea căilor ferate.

**Trenuleţele, pasiunea mea**

Ia spuneţi adevărul: nu-i aşa că există măcar un membru în familia voastră, chiar dacă avansat în vârstă, care să-şi amintească cu plăcere vremurile în care jocurile preferate ale tuturor copiilor erau trenuleţele? Graţie lumii jocurilor video, încă din 1990 Sid Meier a creat **Railroad Tycoon** care, împreună cu cele două sequel-uri şi aferentele expansion-uri ale acestora, a dobândit un succes răsunător prin reţeta pe care a utilizat-o în reproducerea faimosului „joc cu trenuleţe" pe monitoarele noastre. La 16 ani după acest eveniment, acelaşi Sid Meier revine în gară cu un nou simulator feroviar, al cărui titlu nu abandonează nici în ruptul capului cuvântul Tycoon.

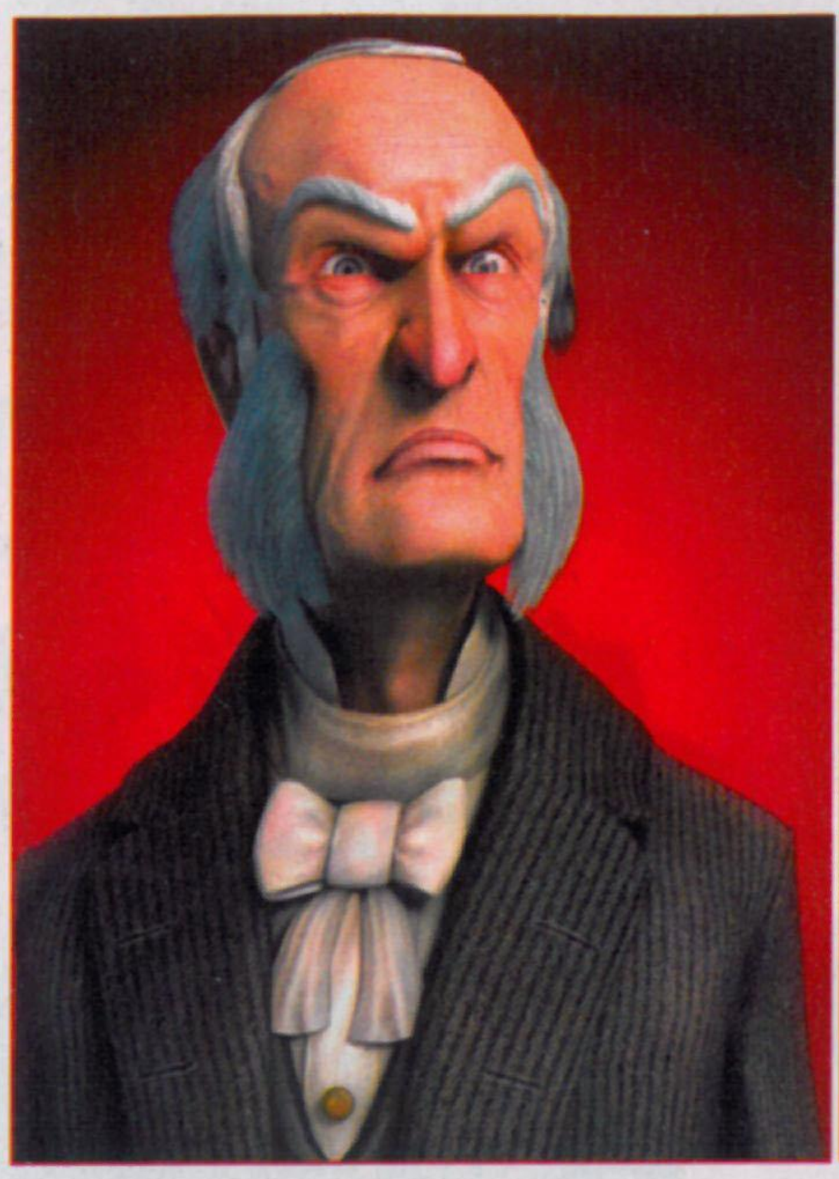
**Poftiţi în vagoane!**

Aidoma precursorilor săi, **Railroads** ne oferă posibilitatea să ne acomodăm cu diferitele scenarii care sunt reproduse într-o manieră destul de fidelă istoriei, cu mulţi magnaţi ai căilor ferate prezenţi. Jucătorul poate alege între unele scenarii ambientate în Nordul şi în Sudul Statelor Unite, precum şi în Europa, mai exact, în Franţa, Germania şi în Regatul Unit, şi să întreţină legături cu personaje istorice de calibru precum Charles de Gaulle, Napoleon al III-lea sau Otto van Bismark. Poţi alege gradul de dificultate şi eventuala prezenţă a obiectivelor, cu posibilitatea să iei parte la o partidă liberă, cu sau fără adversari controlaţi de PC. Nefiind prezent un mod carrier, restul jocului este acoperit în exclusivitate de multiplayer, pentru care sunt disponibile hărţi, pe care să provoci aspiranţii constructori de căi ferate din toată lumea.

Întregul sistem de joc se bazează pe trenuri, pe rutele acestora şi pe ceea ce transportă, punând în plan secundar celelalte aspecte economice prezente în vechile **Tycoon**-uri. Pornind de la un orăşel care este deja dotat cu o gară şi cu şine de cale ferată, trebuie să te preocupi de furnizarea tuturor legăturilor necesare dezvoltării zonei urbane, prin procurarea resurselor cerute de popula-



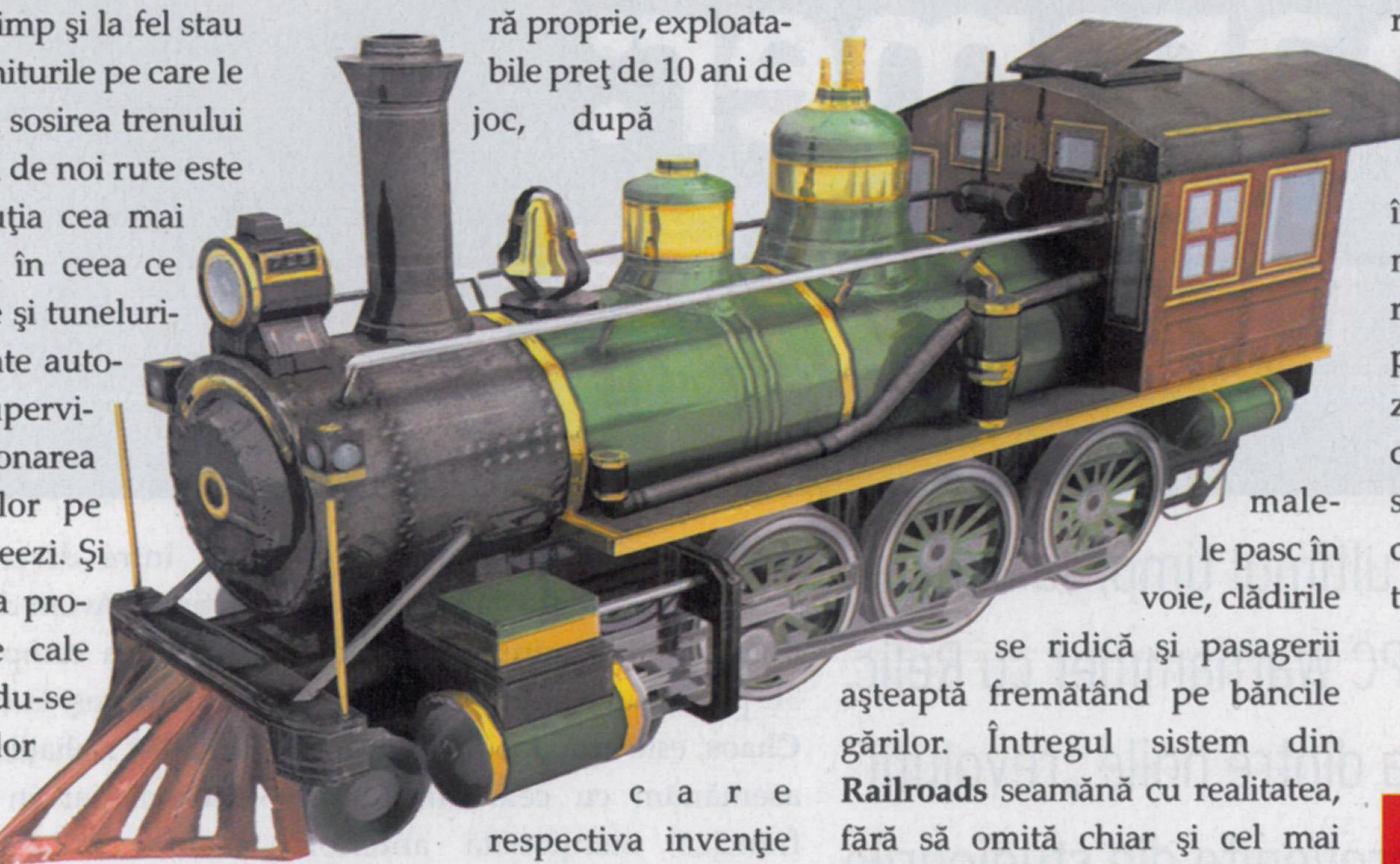








ţie şi îngrijindu-te de ceea ce aceasta îţi poate oferi în scopul schimburilor economice cu alte oraşe. Cu cât înaintezi în joc, cu atât creşte numărul de trenuri, aşa că este nevoie să ridici structuri care să-ţi permită un trafic fără probleme, cu o precizie de ceas elveţian: dacă ai trenurile în triaj pe o linie, înseamnă că eşti deja în criză de timp şi la fel stau lucrurile şi cu veniturile pe care le încasezi odată cu sosirea trenului în staţie. Plasarea de noi rute este întotdeauna soluţia cea mai simplă, mai ales în ceea ce priveşte podurile şi tunelurile, care sunt create automat: trebuie să supervizezi doar poziţionarea eficientă a liniilor pe care vrei să le creezi. Şi oraşele vor urma progresul liniei de cale ferată, mărindu-se graţie resurselor furnizate de convoaiele care le tranzitează; un orăşel poate evolua până la a deveni o adevărată metropolă, cu toate avantajele şi dezavantajele pe care le comportă aceasta pentru un mahăr al transporturilor pe calea ferată.



### Concurenţa - sufletul comerţului

Adevărata provocare a jocului este prezenţa concurenţilor controlaţi de calculato, care se vor strădui pe toată durata jocului să te elimine, aşa că trebuie să-i dai bice cu prosperitatea, în aşa fel încât să incluzi alte societăţi în a ta, prin cumpărare şi vânzarea de acţiuni. O importanţă deosebită în lupta contra altor magnaţi o au brevetele: în funcţie de perioada istorică în care te afli, vei primi diferite ipoteci cu ajutorul cărora vei obţine îmbunătăţiri de diferite genuri pentru reţeaua feroviară proprie, exploatabile preţ de 10 ani de joc, după care respectiva invenţie trece în domeniul public. Obţinerea unui astfel de avantaj este fundamentală, la fel alegerea brevetelor pe care să te bazezi, dat fiind că preţurile ipotecilor nu vor fi deloc scăzute. Un alt mod de câştig constă în posibilitatea cumpărării sau construirii unei industrii citadine de la zero, obţinând astfel venituri nu numai din transportul de resurse, ci şi din vânzarea acestora. Eh, ştiu că sună complicat la o primă vedere, dar te asigur că după ce te-ai obişnuit cu sistemul de joc, poţi juca fără bătăi de cap chiar pe nivelele cele mai dificile. Nivelul de detaliu grafic pe care ni-l oferă Firaxis este excepţional: opriţi-vă şi priviţi trenurile care încarcă mărfuri şi pasageri, pleacă şi sosesc la destinaţie... te hipnotizează, nu alta, ca să nu mai vorbesc despre oraşe sau industrie, care îţi arată toate faţetele lor: animalele pasc în voie, clădirile se ridică şi pasagerii aşteaptă fremătând pe băncile gărilor. Întregul sistem din **Railroads** seamănă cu realitatea, fără să omită chiar şi cel mai nesemnificativ aspect, oferindu-ţi un aparat economic complex, cu elemente bine legate între ele.

În ceea ce priveşte latura audio, avem parte de o coloană sonoră plăcută, în conexiune cu naţiunea cu care am ales să jucăm, cu tot tacâmul de zgomote din gări, şuierături de locomotivă şi uruit de roţi de tren.

### Ajunşi la destinaţie

Fără să atingă profunzimea strămoşilor, **Sid Meier's Railroads**! Este un joc plăcut, în care te obişnuieşti rapid, preocuparea ta principală fiind conexiunile eficiente între oraş şi industrie, în scopul punerii pe roate a unei economii viabile. Pe măsură ce joci, jocul devine tot mai captivant, oferindu-ţi un nivel de detaliu grafic foarte bun, care poate ţine lipit cu ochii de monitor până şi un jucător nou în ale simulatoarelor feroviare. Aspectele negative ale jocului rezidă tocmai în simplitatea sa excesivă şi, pentru veteranii seriei, în însăşi absenţa aspectelor economico-gestionale. Ca orice alt remake apărut în 2006, **Railroads**, poate satisface atât jucătorii ocazionali cât şi jucătorii bătrâni, cu condiţia ca aceştia să accepte sistemul de joc destul de superficial, care nu-i prea stă în fire unui tip ca Sid Meier.

QUETZALCOETIL
cipri@pcgames.ro

## Punctaj
### *SID MEIER'S RAILROADS!*



| | |
|---|---|
| PRODUCĂTOR | Firaxis |
| PUBLISHER | 2K Games |
| OFERTANT | - |
| PREŢ | cca. 40 euro |
| VÂRSTĂ | de la 12 ani |

**PRO & CONTRA**

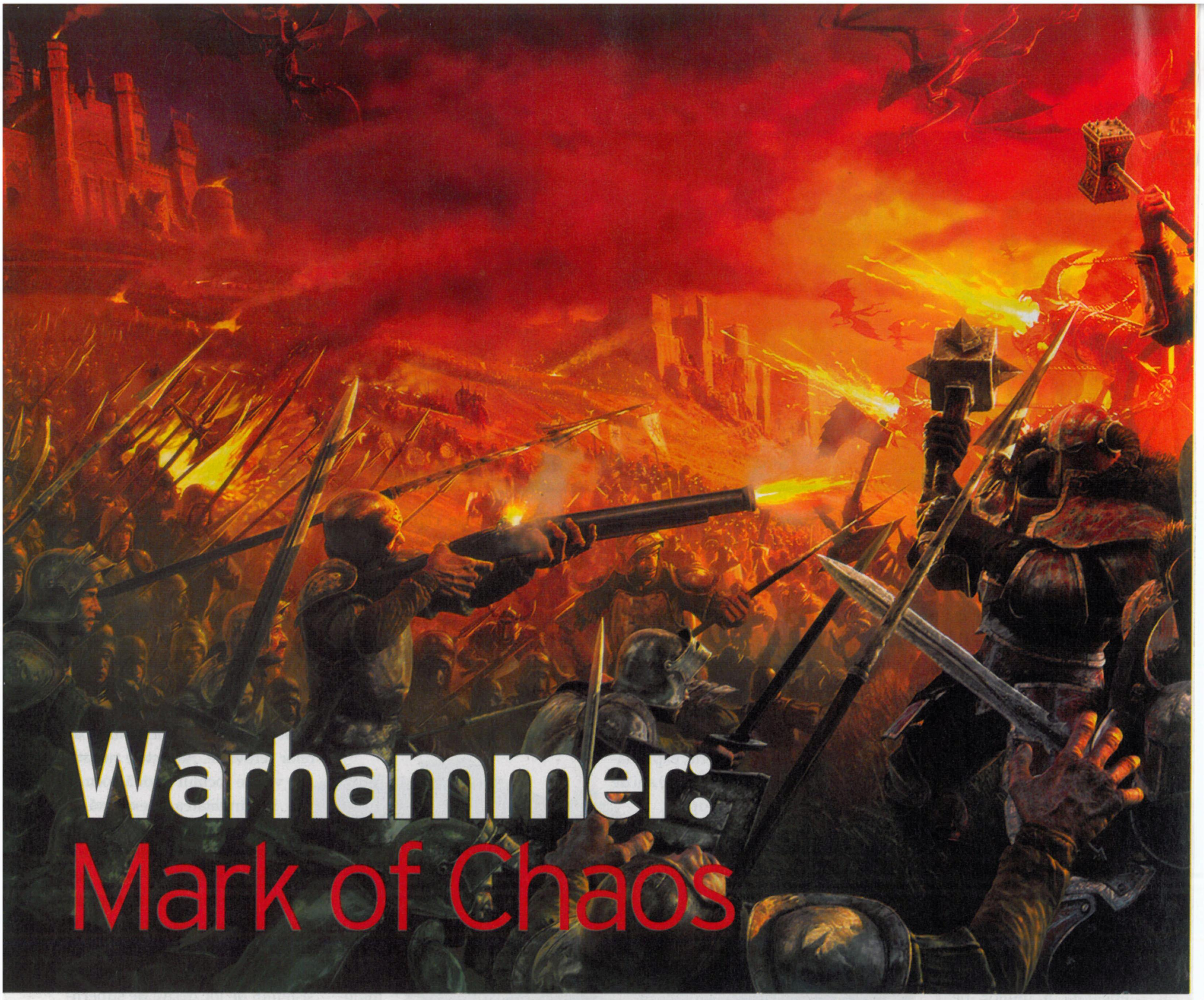
- \+ grafică excelentă
- \+ distracţie sigură
- − dificultate scăzută
- − lipsă de profunzime

| | |
|---|---|
| *Grafică* | 87% |
| *Sunet* | 84% |
| *Gameplay* | 79% |
| *Atmosferă* | 80% |

**82%**

| *NECESAR* | | *RECOMANDAT* | |
|---|---|---|---|
| CPU | - 1,4 GHz | CPU | - 2,5 GHz |
| Video | - 64 MB | Video | - 128 MB |
| RAM | - 512 MB | RAM | - 1024 MB |

*JOCURI ASEMĂNĂTOARE:*
RAILROAD TYCOON



# Warhammer: Mark of Chaos

Mă obişnuisem, în ultimul timp, să asociez fenomenul PC Warhammer cu Relic. Nu de alta, dar una dintre noile „revoluţii" în domeniu, provenite din studiourile lor, poartă acest nume. **Drept pentru care am rămas (plăcut) surprins să văd cum fraţii noştri unguri de peste Tisa, băieţii de la Black Hole, au pus laba pe licenţă şi au încercat să scoată un joc cu iz de Total War.**

### Warhammer: Total War

De ce zic **Total War**? Pentru că, ţinând cont de minunatele bătălii 3D purtate în real-time în **Mark of Chaos**, este aproape natural să le asemănăm cu cele din titrata franciză menţionată anterior. Diferenţa? Una de design, dacă vreţi, deoarece aici avem de-a face cu unităţi desprinse din universul fantasy al celor de la Game Workshop. Asemănarea cu **Total War** continuă şi la aspectul campaniilor, acestea oferind o hartă strategică turn based care leagă bătăliile una de alta. Din nefericire, campaniile din **Mark of Chaos** nu sunt defel dotate cu impresionanta cantitate de profunzime strategică şi tactică cu care ne-au obişnuit Creative Assembly – totul se reduce la deplasarea „eroului" între diverse puncte bine definite. Avem de ales între două asemenea campanii – în prima, suntem puşi la cârma Imperiului uman şi a aliaţilor săi de sorginte elfească, iar în cea de-a doua avem acces la trupele Chaos, ce constau în tot soiul de barbari, orci şi skaven (rozătoare umanoide, de dimensiuni neobişnuite). Aceste patru facţiuni sunt singurele apărute pe parcursul jocului – un număr care nu se apropie, nici pe departe, de cel al raselor prezente în tabletop, însă sunt realizate exemplar, deţin identitate şi diversitate (plus, trebuie să recunosc o mică satisfacţie bolnavă la auzul vocilor şi sunetelor germanice pe care le scot unităţile reiksguard şi eroii Elector Count din cohorta Imperiului).








## Rateuri

Ambele campanii sunt foarte lineare. Tot ce avem de făcut este să „mutăm" o armată, după cum vă spuneam, dintr-un loc în altul şi să participăm la tot soiul de bătălii scriptate. De-a lungul peripeţiilor noastre, va trebui fie să oferim ajutor unui oraş aflat sub asediu, fie să eradicăm de pe faţa pământului o bază de orci care şi-au cam luat nasul la purtare, fie să ne duelăm, unu la unu, cu eroii adversarului. Ocazional, avem de-a face cu câte o misiune opţională care mai taie niţel din monotonia jocului (sau cel puţin ne dă această frumoasă iluzie) însă, în general, totul se reduce la a-ţi ridica fusta şi de a merge în singurul loc de pe harta „strategică" unde poţi ajunge. Dacă mai adăugăm la acestea faptul că harta este una absolut ştearsă, de o culoare maronie (care, în cel mai bun caz, poate juca rolul unui background nereuşit) plus că povestea este spusă în cel mai chicios mod cu putinţă, prin intermediul unor dialoguri statice (în care vocile personajelor negative sunt... rele, iar cele ale personajelor pozitive par desprinse din elogiile Congreselor comuniste), ne putem face o imagine destul de bună despre „reuşita" campaniilor singleplayer. Se pierd practic foarte multe şanse pe care acest joc le avea, mai ales după filmul de început al jocului – unul fenomenal.

## Cotonogeala

Chiar dacă nu prea avem mare putere de decizie în ceea ce priveşte direcţia campaniei, producătorii au decis să ne lase la dispoziţie niscaiva decizii strategice atunci când vine vorba despre compoziţia armatei. Putem recruta, pe parcursul misiunilor, tot soiul de tipuri de unităţi (din diverse sate şi oraşe pe care, mai devreme sau mai târziu, le cucerim), le putem echipa cu diverse echipamente care le îmbunătăţesc sta-

## MultiBattles

Bătăliile sunt, pe departe, punctul forte al acestui joc, iar campania este, dacă vreţi, un mic tutorial pentru multiplayer şi skirmish. Cu toate că ne putem crea diverse armate, folosind editorul, pentru a ne duela de zor cu forţele controlate de AI, adevăratul farmec este multiplayerul care emulează, cât de bine se poate, setup-ul jocului miniatural. Adicătelea, în crearea unei armate, avem la dispoziţie un anumit număr de puncte. Cu cât este mai puternică o unitate, cu atât costă mai mult, drept pentru care putem ajunge fie la un număr impresionant de forţe, compuse din unităţi slabe, fie la o gaşcă compusă din câteva high-powered troops – totul depinde de stilul fiecăruia. Ideea e că toată şandramaua aceasta este extrem de echilibrată, şi asta deoarece fiecare jucător are la dispoziţie acelaşi număr de puncte în momentul în care îşi creează armata. Mai mult, ne putem customiza ostaşii virtuali la fel ca pe figurinele din tabletop. **Mark of Chaos** evită până şi clonarea armatelor, boală de care suferă multe jocuri recente, oferind câte un look individual pentru fiecare squad în parte, iar army builder-ul îţi permite să setezi fiecare mic detaliu al acestor unităţi, de la culoare până la naţia mamei care le-a crescut.




## Punctaj

### MARK OF CHAOS

| | |
|---|---|
| PRODUCĂTOR | Nival |
| PUBLISHER | Ubisoft |
| OFERTANT | - |
| PREȚ | 49 USD |
| VÂRSTĂ | de la 16 ani |

**PRO & CONTRA**

| Pro | Contra |
|---|---|
| + grafica excelentă | − campanie lineară |
| + bătălii bine realizate | − poveste slabă |

| | |
|---|---|
| Grafică | 85% |
| Sunet | 78% |
| Gameplay | 74% |
| Atmosferă | 76% |

**78%**

| NECESAR | | RECOMANDAT | |
|---|---|---|---|
| CPU | - 1,5 GHz | CPU | - 2,4 GHz |
| Video | - 64 MB | Video | - 128 MB |
| RAM | - 512 MB | RAM | - 1024 MB |

**JOCURI ASEMĂNĂTOARE:**
SERIA TOTAL WAR







tus-urile (arme armuri, siege gear), mai mult, putem achiziționa bannere sau muzicanți care ridică moralul trupelor în timpul bătăliei. Dacă facem o vizită scurtă templului local, putem „cumpăra" o varietate de „binecuvântări", fiecare dintre acestea având un anumit impact asupra următoarei bătălii. De fiecare dată când ajungem la locul unei lupte, putem alege care trupe să participe (deoarece, aproape de fiecare dată vom avea mai multe unități decât sloturi), alegându-ți astfel compoziția optimă pentru stilul tău. Ai chef să pui bazele pe lupta de la distanță? Nici o problemă, aruncătorii de topoare sau gunmen-ii îți stau la dispoziție. Ți s-a pus pata pe mêlée? Halebardierii, cavalerii, plus o cohortă impresionantă de alte unități abia așteaptă să le dai ordine. Mai mult, cu cât participă la mai multe bătălii, trupele tale cresc în nivel, îmbunătățindu-și astfel statisticile, de la viață, damage, chance to hit, până la numărul unităților dintr-un squad. După fiecare luptă putem împrospăta pierderile suferite de un astfel de squad în oraș, deci frica de a pierde o trupă de veterani se reduce la frica de a pierde întreg batalionul pe câmpul de luptă.

## We don't need another hero

Pe lângă suita destul de interesantă de unități, jocul oferă și o puzderie de eroi care să ne ajute pe parcursul campaniei. Eroii sunt... eroi. Adicătelea indivizi deosebit de puternici pe care îi poți atașa trupelor pentru a le conduce în luptă. Aceștia câștigă și ei experiență după fiecare măcel câștigat, jucătorul având posibilitatea de a distribui puncte de skill (similar, dacă vreți, cu cele din **Diablo 2**) în trei domenii. Domeniul Command se ocupă de diverse abilități ce îmbunătățesc abilitățile squad-ului la care a fost atașat eroul (de la tot soiul de scuturi ce îi conferă protecție, până la flaming weapons și alte celea). Aceleași puncte pot fi investite în dueling, făcându-ți astfel eroul mult mai eficient atunci când vine vorba de dueluri cu eroii adversarului sau în combat, transformându-l într-o adevărată mașină de luptă. Asemeni unităților, eroul poate fi echipat cu arme, armuri, precum și diverse artefacte, inele, amulete, sau mai știu eu ce alte giuvaere pe care le găsim în aventurile noastre prin universul **Warhammer**.

## În fine

Per ansamblu, **Mark of Chaos** este un joc, să-i spunem, reușit. Din păcate, mult prea multe scăpări, lipsa unei campanii consistente și a unei povești ceva mai închegate îl fac să fie, pentru mulți, o dezamăgire. Ulterioarele patch-uri pot face, totuși, din el un joc cu adevărat pentru comunitatea **Warhammer**.

ETILIBRATU'
paul@pcgames.ro





# Heroes of Might and Magic 5: **Hammers of Fate**

Nu am mai pus laba pe un add-on (cel puţin) bun de **Heroes de la Armageddon's Blade** încoace... Sigur, **Shadow of Death** a adus niscaiva inovaţii, combinaţii de artefacte şi mulţi nervi, însă AB a fost o adevărată referinţă. În **Heroes 4**, am avut două expansion-uri cel mult simpatice, fără un prea mare impact asupra gameplay-ului. Sincer, nu mă aşteptam de la Ubisoft să ne ofere prea multe inovaţii în plus faţă de ce ne-a furnizat odată cu **Heroes 5** – nu mai este cazul în industria de gaming. Dar mă aşteptam, totuşi, la ceva mai mult. Cum nu mai putem spera la tot soiul de patch-uri, fix-uri şi alte îmbunătăţiri de rigoare – campania este, din start, o problemă capitală. Mai exact, avem de-a face cu un prim capitol în care, cătinel, ca nişte ardeleni adevăraţi, trebuie să conducem pe drumul spre glorie un castel Haven cu care, slavă Domnului, ne-am petrecut (poate) prea mult timp în jocul original. Noua şi mult lăudata rasă, The Dwarves, îşi face maiestuoasa apariţie undeva în capitolul al doilea. Ce-i drept, avem tot soiul de unităţi drăguţe, călăreţi de urşi, magma dragons – dar nimic mai mult. Nimic care să se asemene cu impactul pe care rasa Conflux l-a avut în **AB**. Cele 15 scenarii oferite de campanie sunt plictisitoare şi nu dau în nici un moment impresia de „ceva nou" – mai mult, se păstrează aceeaşi dificultate redusă, atât de supărătoare în **Heroes 5**. Mai exact, fluieri jumătate de scenariu, mai fumezi o ţigară dacă ai 18 ani, mai bei o bere dacă ai 13, descoperi un castel foarte bine protejat (şi prin asta vreau să zic foarte bine protejat) şi ştii că trebuie să te întorci acasă, să mai petreci vreo două luni frecând menta ca să aduni o armată suficientă pentru contraatac. Mulţumesc frumos. Fiind un jucător avid al seriei **Heroes**, am folosit, evident, ultimul nivel de dificultate. Nimic mai simplu, sincer, şi e păcat, pentru că un fan se pierde uşor în multitudinea de quest-uri, comori de cules, caverne şi bătălii tactice – despre care, şi iată un plus aici, pot spune că sunt coordonate destul de bine de către calculator. Totuşi, cu aceeaşi previzibilitate. Dragii mei, vă recomand acest add-on doar dacă aveţi un fetiş bolnav pentru seria **Heroes of Might and Magic**, şi pentru o nostalgie inutilă de care eu, cel puţin, nu pot să scap. În rest, presimt o decadenţă asemănătoare cu add-on-urile din **Heroes 4** – rău, mai rău, drastic.

ETILIBRATU'
paul@pcgames.ro



**Punctaj**
*HoMM5:HoF*




| | |
|---|---|
| PRODUCĂTOR | Nival |
| PUBLISHER | Ubisoft |
| OFERTANT | BEST |
| PREŢ | 89,99 RON |
| VÂRSTĂ | de la 14 ani |

**PRO & CONTRA**

| PRO | CONTRA |
|---|---|
| TBS clasic | AI dezastru |
| te prinde... te prinde... | nimic nou |

| | |
|---|---|
| *Grafică* | 82% |
| *Sunet* | 74% |
| *Gameplay* | 72% |
| *Atmosferă* | 70% |

**74%**

| NECESAR | | RECOMANDAT | |
|---|---|---|---|
| CPU | - 1,5 GHz | CPU | - 2,4 GHz |
| Video | - 64 MB | Video | - 128 MB |
| RAM | - 512 MB | RAM | - 1024 MB |

*JOCURI ASEMĂNĂTOARE:*
HEROES 5, DISCIPLES 2



# War on Terror

**S**unt un om fascinat de evoluţia şi involuţia jocurilor. Şi pe bună dreptate, cum să nu fii fascinat când dai de un titlu atât de prost, încât fratele Ciprian i-a acordat, reluctant, jumătate de pagină din revistă? În ciuda numelui apoteotic şi a evidentelor legături pe care acesta le implică cu numeroase "evenimente" mai mult sau mai puţin recente, **War on Terror** pare a se desfăşura într-o lume paralelă. Trei facţiuni, trei campanii – avem de-a face cu The World Forces (adicătelea America şi prietenii ei buni), The Order (o grupare teroristă care, evident, nu aduce nici cea mai mică ameninţare), şi China (a.k.a. China). Din nou, fascinant. Elementul principal al acestui cvasi joc gravitează în jurul lipsei construcţiei de clădiri, gameplay-ul concentrându-se pe capturarea unor flag-uri, de unde putem chema reinforcements.

Ca orice titlu care se respectă, politica sa e pură fantezie – şi, cu toate acestea, locurile unde se desfăşoară acţiunea sunt atât de familiare, încât le pot confunda cu birtul de vis-à-vis (pe care, în treacăt fie spus, îl cunosc mai bine decât îmi cunosc poza din buletin).

Să luăm ca exemplu traing level-ul. Nu am fost în Alcatraz la vremea renovării sale, din păcate, nici atunci când diverşi indivizi erau aduşi pe acolo cu duiumul, dar am văzut la televizor cum arată. Ei bine, la fel şi nivelul de care vă vorbeam. Simulacru cras de Alcatraz. Pe scurt, jocul are minunatul dar de a-ţi trezi un reflex frenetic de Alt+F4. Pa.

ETILIBRATU'
paul@pcgames.ro

**Punctaj**
**WAR ON TERROR**



| | |
|---|---|
| PRODUCĂTOR | Monte Cristo |
| PUBLISHER | Digital Reality |
| OFERTANT | Best Distribution |
| PREŢ | 89,99 RON |
| VÂRSTĂ | de la 16 ani |

**PRO & CONTRA**
- joc prost
- te saturi după prima misiune
- poveste predictibilă
- ... restul

| | |
|---|---|
| Grafică | 70% |
| Sunet | 55% |
| Gameplay | 59% |
| Atmosferă | 54% |

**59%**

| NECESAR | | RECOMANDAT | |
|---|---|---|---|
| CPU | - 1,4 GHz | CPU | - 2 GHz |
| Video | - 64 MB | Video | - 128 MB |
| RAM | - 256 MB | RAM | - 512 MB |

**JOCURI ASEMĂNĂTOARE:**
C&C GENERALS, JOINT TASK FORCE

# Stronghold Legends

**N**ici nu mai ştiu ce să zic când pun mâna pe un joc din franciza **Stronghold**. Ba urmăreşte cu stricteţe un fir epic istoric, ba îşi ia catrafusele şi sare într-o mare fantasy, piperată cu elemente DnD – băieţii de la Firefly Studios fac totul pe dos. Au trecut vremurile în care în care gameplay-ul din **Stronghold** gravita în jurul construirii unui castel, oferind tot soiul de elemente care să ne ducă cu gândul la perioada Evului Mediu – în locul acestora, avem de-a face cu personaje mitologice, cum ar fi Regele Arthur şi a sa perpetuă bătălie împotriva saxonilor pentru controlul Britaniei, Siegfried, wagnerianul măcelar de dragoni şi, nu în ultimul rând, mai indigenul Vlad The Impaler, binecunoscut nouă printr-o sumedenie de ţepe. Pe care le introducea în varii orificii. Întreg jocul are un aer de RTS de duzină, iar cele trei armate, pe care le controlăm de-a lungul campaniilor, sunt aproape identice. Avem de-a face cu clasicele clădiri pe care le întâlnim în toate RTS-urile de pe lume, granaries, barracks, armories, precum şi o întreagă cohortă de unităţi, atât de familiare încât ni se face rău. Producătorii au restrâns toate elementele de gameplay şi ne oferă practic un titlu în care trebuie să formăm resurse, să construim tot felul de magnifice construcţii, să recrutăm o armată imensă şi să purcedem alegru la măcinatul adversarilor.



ETILIBRATU'
paul@pcgames.ro

**Punctaj**
**STRONGHOLD LEGENDS**



| | |
|---|---|
| PRODUCĂTOR | Firefly Studios |
| PUBLISHER | 2K Games |
| OFERTANT | Best Computers |
| PREŢ | 129,89 RON |
| VÂRSTĂ | 14+ |

**PRO & CONTRA**
- + elemente de mitologie simpatice
- engine grafic străvechi
- micromanagement fără rost
- design de misiuni sec

| | |
|---|---|
| Grafică | 74% |
| Sunet | 70% |
| Gameplay | 67% |
| Atmosferă | 69% |
| Multiplayer | 75% |

**71%**

| NECESAR | | RECOMANDAT | |
|---|---|---|---|
| CPU | - 1,6 GHz | CPU | - 2,4 GHz |
| Video | - 64 MB | Video | - 128 MB |
| RAM | - 512MB | RAM | - 1024 MB |

**JOCURI ASEMĂNĂTOARE:**
WARCRAFT III, STARCRAFT





# Age of Empire III: The WarChiefs

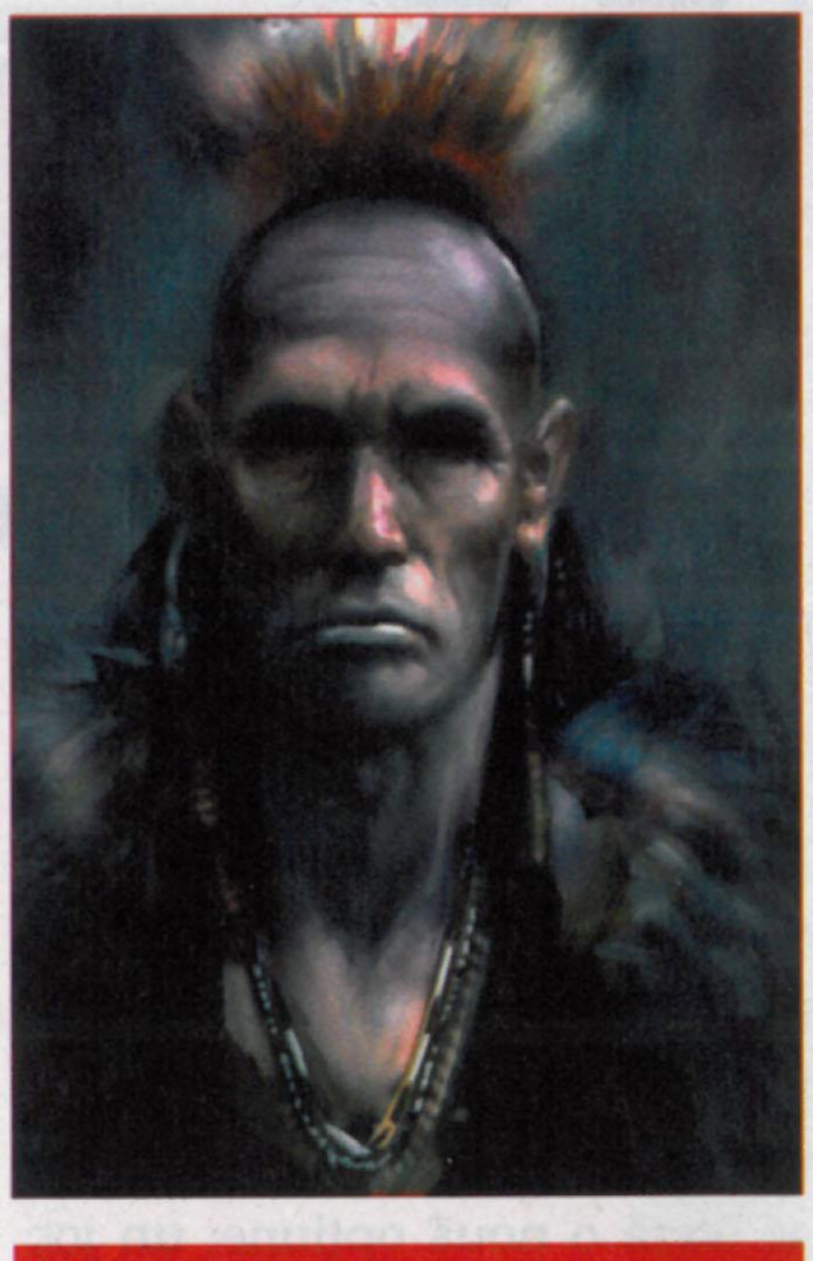
Oh, la la! Şi francezii au fost pionierii explorării Noii Lumi! Si ei au sprijinit yankeii în războiul civil american! Deci, add-on-ul e conform definiţiei add-on-ului: un expansion al lui **Age of Empire III**, puţin forţat din punct de vedere istoric. Forţarea este mai evidentă numai în prima campanie, Blood Ice and Steel, în care cavalerii maltezi (nu francmasonii ăştia moderni de doi bani din zilele voastre ci ăia de demult) ajung prin Caraibe şi ceea ce astăzi se numeşte America Centrală, cică din cauza otomanilor, ceea ce e foarte tras de păr. Dar campania numărul doi, Fire and Shadow, e savarina de sub frişca pe care tronează bineînţeles cireaşa cea uzitată, e miezu' acestui add-on reuşit. Astfel, sunt introduse trei naţii proaspete (astăzi pe cale de dispariţie): Iroquois, Aztec şi Sioux, primii fiind locuitorii nordului canadian, apoi aztecii, apărători ai ultimelor temple şi sioux, care apar în principal sub formă de cavalerie. Deci, dacă nu aveţi o minimă cultură generală, ceea ce e de înţeles în aceste vremuri tulburi ale istoriei postmoderne, trebuie să mă credeţi pe mine pe cuvânt şi să înţelegeţi că această asociere temporală de rase este cam fantastică, în sensul că aztecii nu mai existau în conjunctura în care programatorii au plasat acţiunea strategică a jocului. Natahniel, acest baptist intrat în lumea gaming-ului, în fapt personaj virtual al add-onului, se aliază cu rasele mai sus amintite pentru a înfrunta din nou strategic, diferitele naţii coloniste şi aliaţii lor amerindieni. Nivelul strategiei care îţi solicită gândirea nu depăşeşte nivelul de inteligenţă al unui puşti de 13 ani (cu condiţia să fii puţin atent), dar plăcerea ludică provocată se adresează sufletelor de copil de toate vârstele biologice.

În afară de verdele turcoaz al aliaţilor azteci şi al adversarilor, add-on-ul aduce alături de acest Nathaniel, predicator şi institutor de colonii, o seamă de prieteni băştinaşi cu aptitudini care, valorificate, fac cât o armată de soldăţei. Dintre ele amintim în ordinea spectaculozităţii aptitudinea de a hipnotiza urşii păzitori ai comorilor care trec astfel de parte binelui, adică a culorii albastre. Trupele pe care le-am folosit sunt cele clasice ca rol: infanterie, cavalerie, artilerie, nave, dar cu înfăţişări adaptate după vorbă, după port. Fiecare tipologie de oştean şi armă este frumos personalizată, şi în detaliu cu motive ale portului popular amerindian.

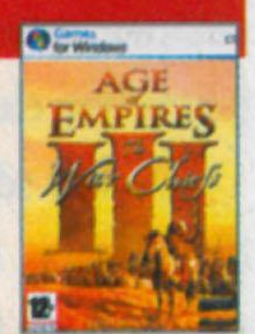
Jucabilitatea este ridicată, ceea ce sigur va bucura o mulţime de newbies. Stilul misiunilor este aidoma celor din **AoE III**: colonizare, prosperitate şi luptă pentru diferite motive. De exemplu, mama lui Natahniel este răpită într-o misiune şi, în stilul **New Age of Empires**, până nu radem de pe faţa pământului o colonie cu satele ei cu tot nu suntem învingători. Consolarea constă în faptul că ceea ce le facem noi inamicilor vor să ne facă şi ei nouă.

**Age of Empire III – The WarChiefs** e bun tocmai pentru că e add-on. Face ceea ce ar trebui să facă orice add-on: îţi readuce în suflet jocul original mai demult jucat şi clarifică într-un context nou anumite aspecte ceţoase din jocul original, dintre care am amintit şi noi câteva mai sus.

LEBĂDA WIIENEZĂ
marius@pcgames.ro



## Punctaj
### AOE III: THE WARCHIEFS



| | |
|---|---|
| PRODUCĂTOR | Ensemble Studios |
| PUBLISHER | Microsoft Games |
| OFERTANT | - |
| PREŢ | cca. 39 euro |
| VÂRSTĂ | 12+ |

### PRO & CONTRA

+ accesibil, suficient de antrenant
- doar pentru incepători
- pe alocuri traseele inamicilor sunt previzibile

| | |
|---|---|
| Grafică | 85% |
| Sunet | 86% |
| Gameplay | 79% |
| Atmosferă | 80% |
| Multiplayer | 81% |

**82%**

| NECESAR | | RECOMANDAT | |
|---|---|---|---|
| CPU | - 1,8 GHz | CPU | - 3 GHz |
| Video | - 128 MB | Video | - 256 MB |
| RAM | - 512 MB | RAM | - 1024 MB |

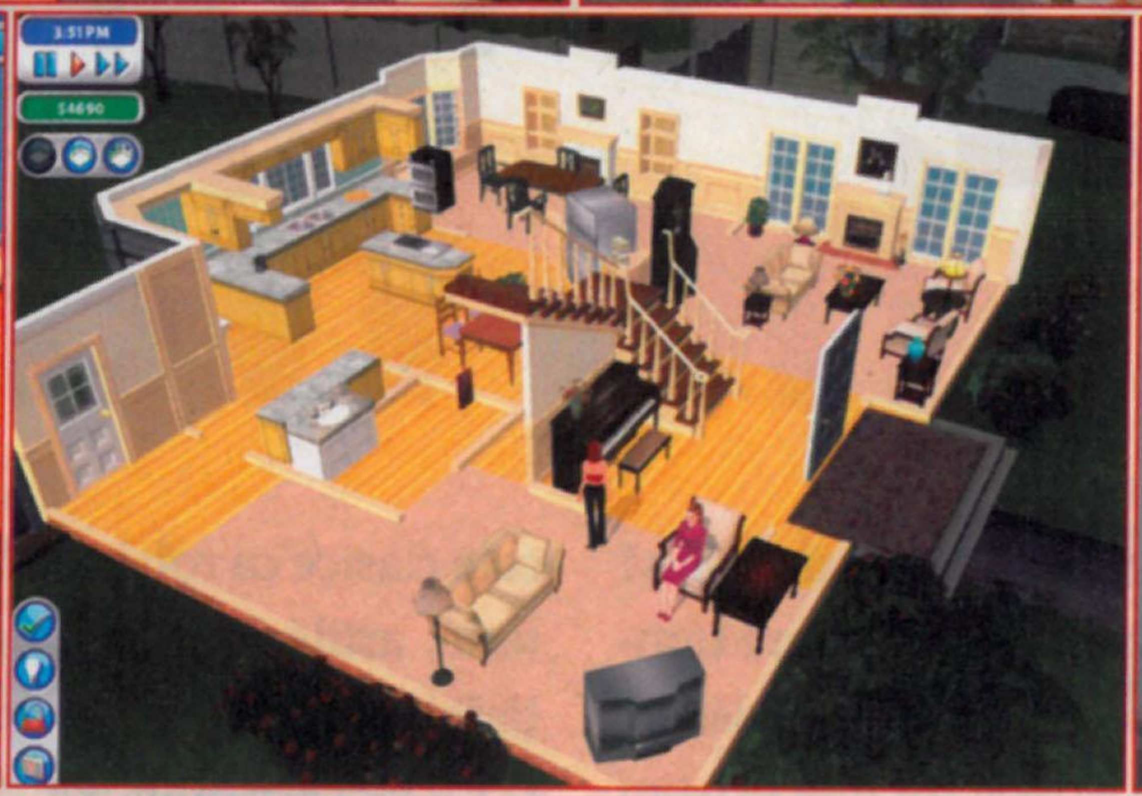
JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
AGE OF EMPIRES III

# Desperate Housewives









**Bârfa este motorul societăţii...** Această afirmaţie este foarte adevărată atât în cazul unuia dintre cele mai populare seriale din ultimii ani cât şi al jocului făurit pe baza lui.

Aventurile casnice pline de intrigă şi trădare ale femeilor de pe Wisteria Lane din **Desperate Housewives** se bucură de un succes rar întâlnit. Celor cărora nu le ajung bârfele din viaţa reală şi nu se mulţumesc nici cu cele de la televizor, li se oferă o nouă opţiune: un joc PC care se adresează în special reprezentantelor sexului frumos plictisite de viaţa lor de zi cu zi.

În loc să preiei modelarea sorţii uneia dintre protagonistele serialului, ţi se oferă posibilitatea creării unui personaj nou cu care să retrăieşti aventuri noi şi crocante. Încă de la crearea avatarului şi familiei acestuia devine evident, că avem de-a face cu o clonă simplificată a lui **The Sims**. Punctul de pornire îl reprezintă o familie modernă: o soţie (pe care o vei controla tot jocul), un soţ (ne)credincios şi un adolescent chinuit de frustrările tipice vârstei. Eroina pe care o puteţi boteza după bunul plac este perfectă, aproape perfectă: ea suferă de amnezie, neputând să-şi amintească prima jumătate a vieţii. Ca jucător vei putea călăuzi primii paşi ai protejatului tău în noua sa viaţă, pe parcursul a 12 episoade. Spun episoade, pentru că producătorii au structurat jocul, ca acesta să aducă cât mai bine cu filmul. Încă de la tutorialul lung şi lipsit de palpitaţii, devine evident că **Desperate Housewives** nu prezintă nici un fel de interes pentru jucătorii cu pretenţii: totul este mult prea repetitiv. Până şi bârfele care se reped asupra ta mai ceva ca şi cascada Niagara. Deşi există un sistem asemănător cu cel din **Sims** care îţi indică nevoile personale (împărţite în patru categorii), cea mai importantă parte a jocului rămâne relaţia ta cu cei din jur. Pentru a evolua de la un capitol la altul trebuie să îndeplineşti anumite obiective. Multe dintre activităţile banale, precum gătitul sau îngrijirea grădinii, reprezintă mini game-uri menite să diversifice gameplay-ul. Cu toate acestea, jocul se poate termina lejer în 8-10 ore.

Din punct de vedere grafic jocul este decent, dar cam prost optimizat. Grafica nu este foarte spectaculoasă, rămânând în urma lui **The Sims 2**. Cel mai mare minus rămâne camera, care-ţi va scoate peri albi. Personajele din film au fost modelate acceptabil, actorii conferindu-şi vocea şi personajelor virtuale. Muzica este cea cu care ne-am obişnuit şi în film. Chiar dacă modul *Sandbox* populat cu personaje fictive neexistente în show (care pot fi seduse sau chiar omorâte) reprezintă o atracţie pentru fanii genului sau serialului TV, **Desperate Housewives** nu oferă satisfacţie pe termen mediu sau lung nici măcar unui fan **The Sims 2**.

SPIRU HAREM
jacint@pcgames.ro

## Punctaj
### DESPERATE...



| | |
|---|---|
| PRODUCĂTOR | Liquid Entertainment |
| PUBLISHER | Buena Vista Games |
| OFERTANT | |
| PREŢ | cca. 30 euro |
| VÂRSTĂ | de la 12 ani |

**PRO & CONTRA**

- + mini jocuri simpatice
- − se adresează mai ales femeilor
- − repetitiv
- − plictisitor pentru bărbaţi

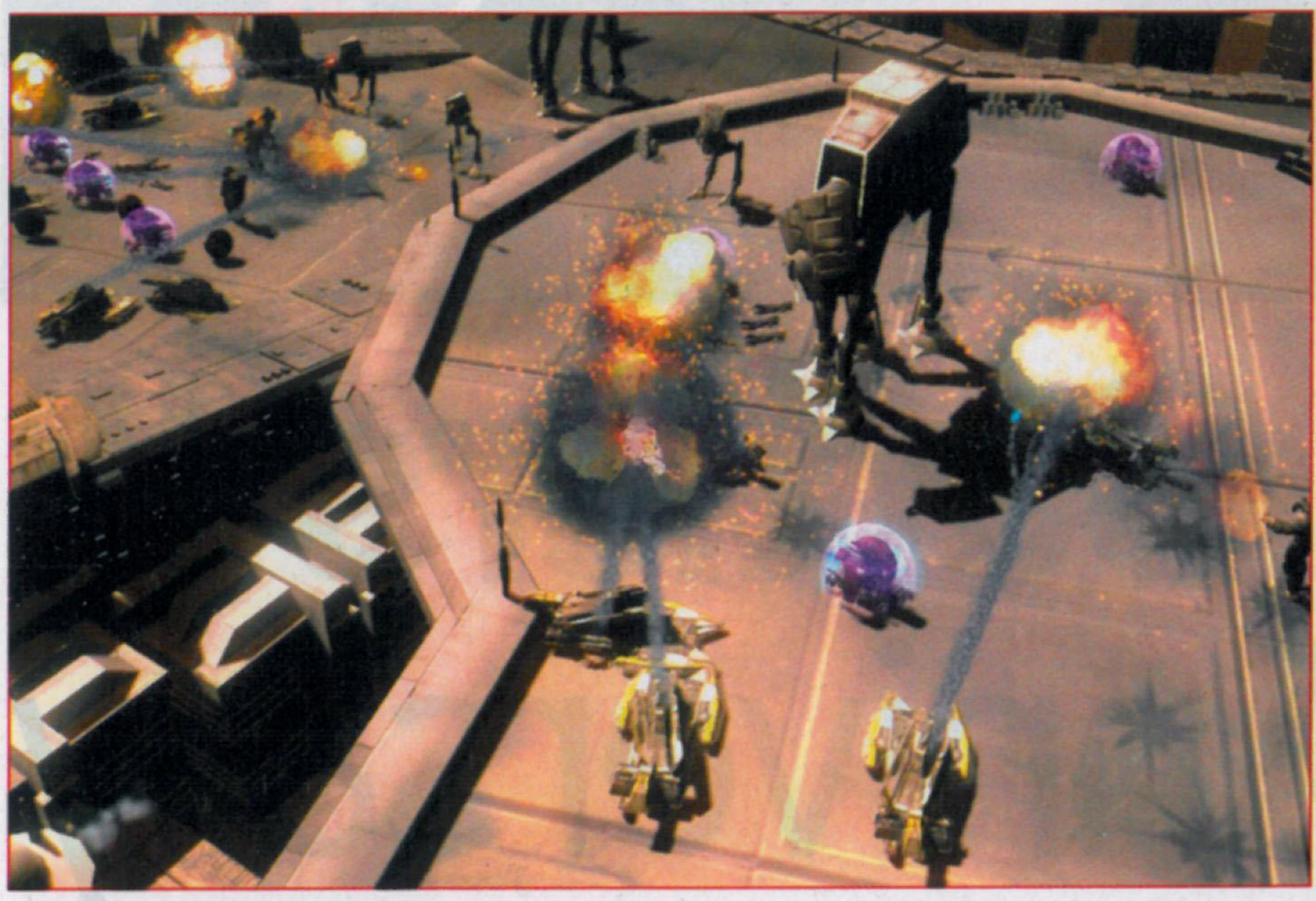
| | |
|---|---|
| Grafică | 68% |
| Sunet | 72% |
| Gameplay | 69% |
| Atmosferă | 66% |

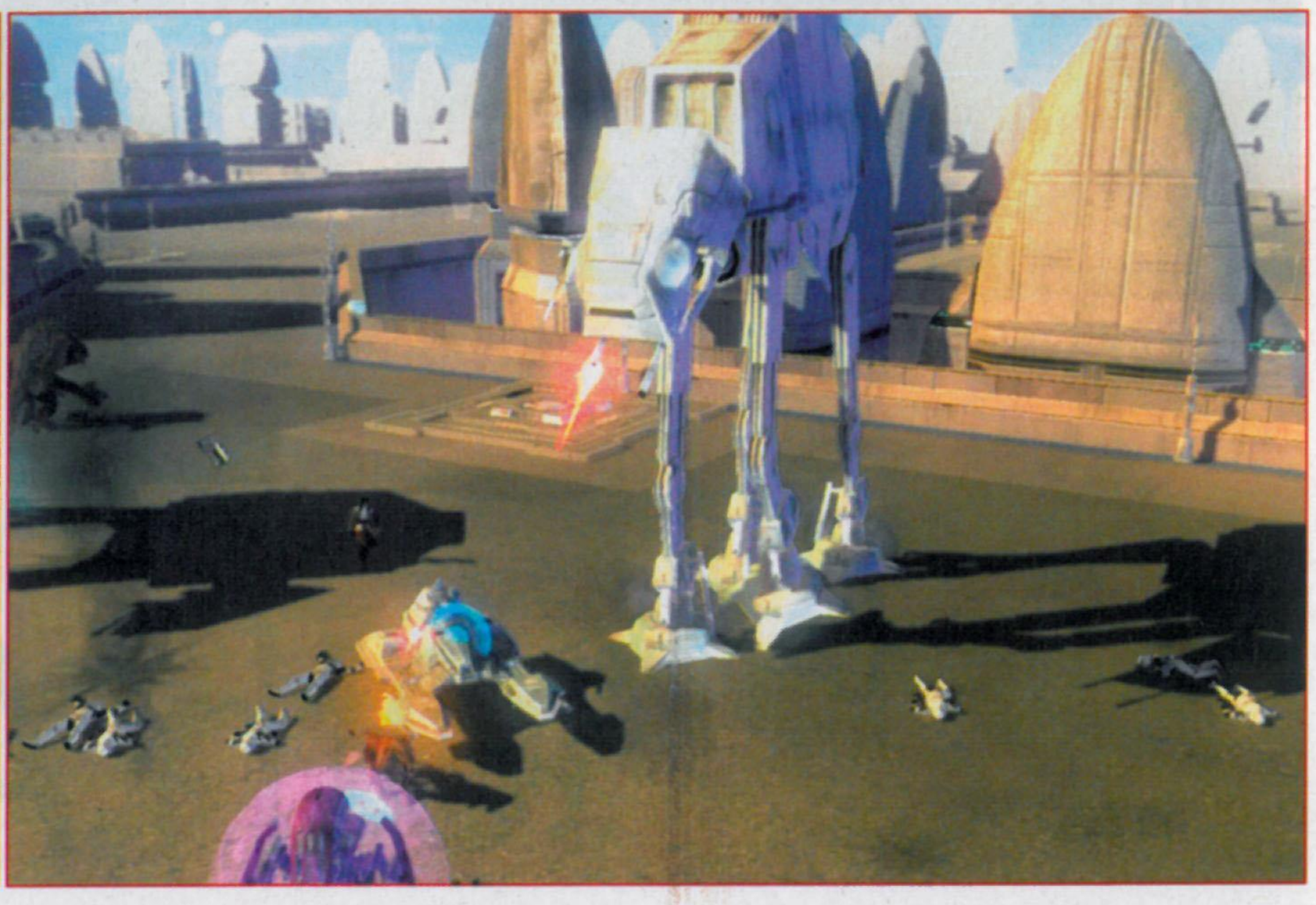
**69%**

| NECESAR | | RECOMANDAT | |
|---|---|---|---|
| CPU | - 1 GHz | CPU | - 1,8 GHz |
| Video | - 64 MB | Video | - 128 MB |
| RAM | - 256 MB | RAM | - 512 MB |

*JOCURI ASEMĂNĂTOARE:*
THE SIMS 2, SINGLES

# Star Wars: Empire at War: Forces of Corruption





Există două categorii de jucători: cei cărora le-a plăcut **Empire at War** şi cei care au aruncat cu el de toţi pereţii. Indiferent de cum a fost primit în rândurile oamenilor ludici, această strategie a fost aşteptată vreme de câţiva ani de adevăraţii fani Star Wars. Fără glumiţe de clone, fără extratereştri gen Jar Jar Binks care să adauge acea... „picanterie" absolut inutilă unei serii care se respectă, **Empire at War** ne purta direct în inima trilogiei originale; cu Star Destroyers, Darth Vader, pruncu' său, precum şi alte momente memorabile care le-au ridicat multora părul măciucă. **Forces of Corruption** explorează partea „murdară" a galaxiei, locuită de lorzi ai crimei, vânători de recompense sau colegul nostru, bine interpretat la vremea sa de Harrison Ford, Han Solo. Joci rolul lui Tyber Zann, un nesimţit pus pe fapte rele, fără dragoste de Imperiu sau de Rebeli, care are o pică nespusă pe Jabba da Hat. Interesantă ideea. Imperiul luptă pentru a stabili ordine şi disciplină în cel mai dictatorial spirit cu putinţă, săracii rebeli se luptă pentru o iluzorie libertate, iar mătăluţă te înhami la o bătălie pentru profit. Ceea ce înseamnă că modul de abordare al campaniei este cumva diferit de jocul original – în timp ce rebelii şi Imperiul se cotonogesc reciproc pentru controlul planetelor în epice bătălii prin spaţiu, nouă ni se deschid noi opţiuni, ceva mai subtile.

Consorţiul pe care îl deţii nu cucereşte planete, ci le „corupe", pentru ca mai apoi să sugă bani din ele mai ceva ca un prunc din sânul mamei. Aceste misiuni de corupere constituie un simpatic element în fizica jocului, mai ales dacă eşti un adept al acestui stil de joc, deoarece pot fi îndeplinite doar în urma unor acţiuni criminale: răpire, piraterie spaţială sau mai ştiu eu ce alte activităţi de gen. Odată ce planeta devine coruptă, ai la dispoziţie posibilitatea de a lansa misiuni de sabotaj pentru a-i slăbi apărarea, poţi face rost de noi nave şi tehnologii cumpărându-le de pe piaţa neagră, precum şi multe altele. Mai mult, navele consorţiului pot trece pe lângă planetele corupte folosindu-se de mită, ceea ce înseamnă că poţi lansa ofensive adânc în teritoriul inamicului.

Dacă **Empire at War** a fost un joc pe gustul vostru, atunci cu siguranţă add-on-ul de faţă vă va satisface aşteptările. Aduce o grămadă de noutăţi şi conferă jocului original longevitatea de care avea nevoie.

ETILIBRATU'
paul@pcgames.ro

## Punctaj
### SW:EAW:FOC

| | |
|---|---|
| PRODUCĂTOR | Petroglyph |
| PUBLISHER | Lucasarts |
| OFERTANT | - |
| PREŢ | cca. 20 euro |
| VÂRSTĂ | de la 12 ani |



**PRO & CONTRA**

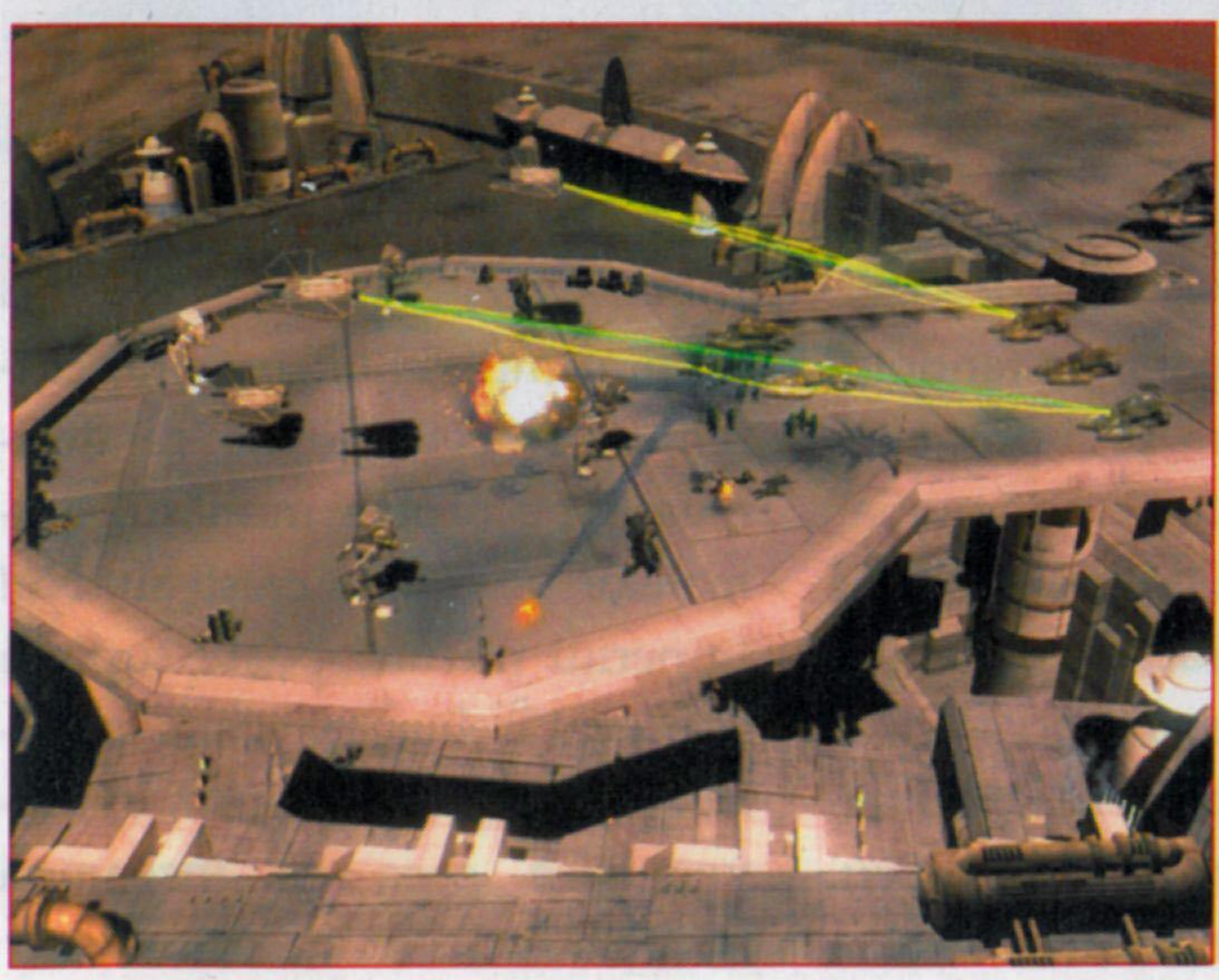
- + o facţiune nouă
- + misiunile de corupere
- − monoton
- − păstrează bug-urile din jocul original

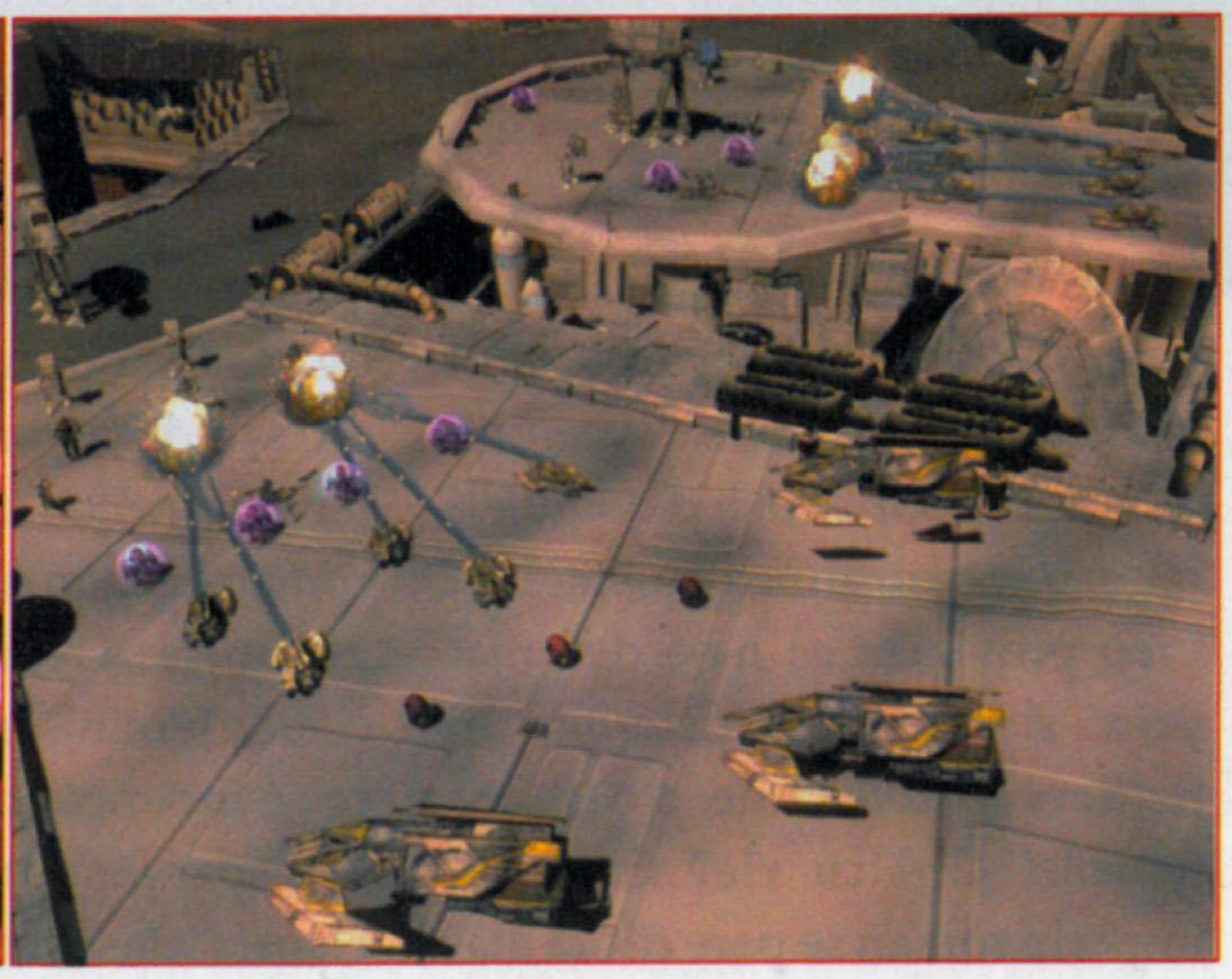
| | |
|---|---|
| Grafică | 80% |
| Sunet | 78% |
| Gameplay | 79% |
| Atmosferă | 78% |

**79%**

| NECESAR | | RECOMANDAT | |
|---|---|---|---|
| CPU | - 1 GHz | CPU | - 2 GHz |
| Video | - 32 MB | Video | - 64 MB |
| RAM | - 256 MB | RAM | - 512 MB |

**JOCURI ASEMĂNĂTOARE:**
EMPIRE AT WAR

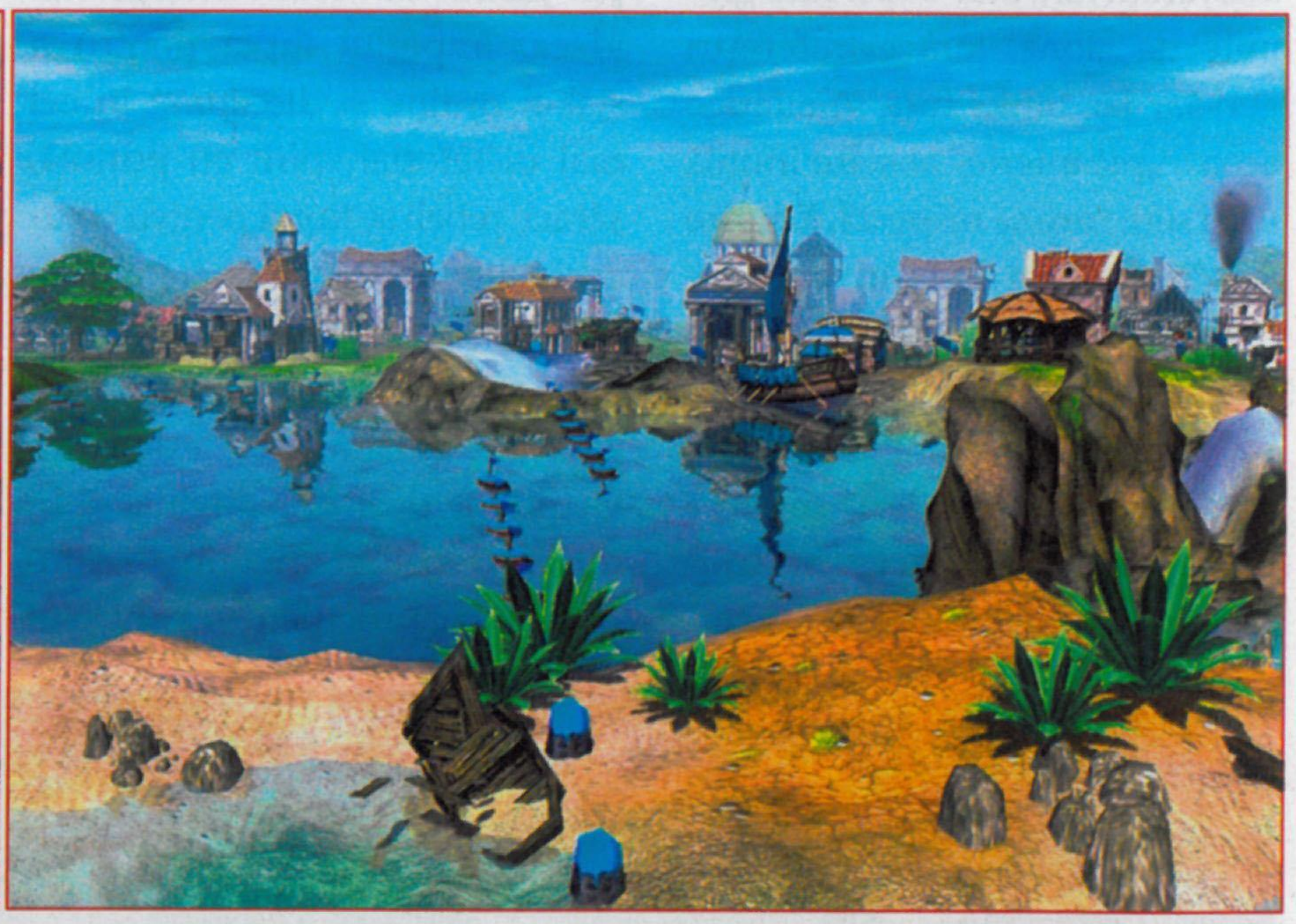







# Settlers II: 10th Anniversary

**Au trecut zece ani de când micii Settlers au dat cu bota civilizaţiei pe meleaguri neatinse până atunci de mâna omului.** Iar după tot acest timp, putem să ne înfruptăm cum se cuvine de un remake făcut pe umerii unui clasic. Poftiţi înăuntru.

Nu îmi pot imagina o persoană care să nu fi auzit măcar de această serie. De aceea, nu voi descrie fiecare detaliu ce stă la baza acestui joc pentru că mi se pare redundant. Voi preciza punctele forte cu care **Settlers II: 10th Anniversary** se afirmă azi pe piaţa jocurilor video. Dacă în alte jocuri premisa clasică este salvarea omenirii, salvarea propriei piei de omuleţi răi sau expansiunea militară în vreo provincie ce ne-a deranjat prin simpla ei existenţă, în **Settlers II** avem de a face cu femeile! Ce-i cu ele? Gloriosul imperiu roman se pare că era atât de glorios nu doar prin tehnologie sau disciplină, ci şi prin existenţa femeilor, care erau "avuţia" romană cea mai de preţ (am pus ghilimele să nu sară pe mine asociaţiile feministe cu procese). Dar ce se întâmplă când toate femeile dispar fără urmă? Vă spun eu. Haos! Catastrofe naturale se abat asupra imperiului: furtuni, cutremure, secete oribile ce decimează pe capete numărul animalelor pe care le creşteau. Nu! Imperiul nu mai poate suporta aşa ceva! Trebuie ne găsim femeile! Şi aşa pornim la drum în universul a ceea ce înseamnă **Settlers II**.

### Serfu' nostru, şefu' vostru

Cum altcumva începi o partidă de **Settlers** dacă nu într-o dispoziţie demiurgică? Viziunea camerei "from above" întăreşte această dispoziţie, iar aşa, putem porni la drum în dezvoltarea propriului nostru picior de plai, gură de rai... ce mai! Cum "ţăranii" (scuzaţi-mi vulgaritatea) constituie mâna de lucru, adică devin hamalii noştri în scopul extinderii, aşa şi tactica pe care o urmăm constituie calea noastră către victorie. După ei, constructorii, apoi muncitorii, apoi fiecare cetăţean nobil al nostru îşi va duce viaţa de settler aşa cum ştie el mai bine. O fermă ne aprovizionează cu grâu, iar acesta va fi dus la moară pentru a fi transformat în făină. Făina la rândul ei este dusă la brutar care, ajutat şi de ceva găleţi cu apă ce i le trimitem mai înainte, va da naştere inefabilei creaţii, ce va fi catalogată mai târziu drept "pâinea cea de toate zilele". E clar, managementul este elementul care a făcut faimoasă seria **Settlers**. Şi cu luptele cum stăm? Dacă lucrăm cât de cât şi dacă avem destul fler pentru hrănirea populaţiei, atunci ne axăm pe industrie. Ce industrie? Prelucratul minereurilor, desigur. Cu cât alimentăm minerii cu multe feluri de mâncare, cu atât mai mult le creşte randamentul. Cu randamentul crescut şi cu materie primă din belşug, ne putem axa pe ridicarea unei mici armate. Fierul prelucrat ajunge ingredient pentru săbii, lemnul pentru arcuri, ş.a.m.d. Apoi, fiecare om ce îşi ia arma în mână devine instrumentul nostru pentru expansiune teritorială. Pe lângă hrană, ei mai au nevoie şi de aur (logic, mercenari) şi BERE! "Dezmăţul etilic" este unul dintre punctele forte ale jocului! Orice soldat are nevoie de porţia lui de alcool pentru a lupta bine. Cu puţină tactica militară şi cu ordine bine date, procesul de expansiune şi implicit de nimicire a adversarului se va desfăşura lin şi fără multe bătăi de cap.

Deşi pentru un joc pe un singur CD, **Settlers** consumă cam multe resurse ale PC-ului, grafica pe care ne-o prezintă este foarte atractivă, iar paleta de culori este extrem de îmbietoare şi se potriveşte de minune cu atmosfera sa. Pe lângă faptul că este o piatră de căpătâi la capitolul management, **Settlers II: 10th Anniversary** mai are şi rolul de a ne descreţi frunţile obosite de cotidian. A început şcoala, a început şi facultatea... Sunteţi terorizaţi de extemporalele ce urmează să le daţi din materia de anul trecut? Ar trebui să învăţaţi pentru teste şi vreţi să faceţi altceva care să nu vă mănânce nervii? Puneţi mâna pe **Settlers** cu încredere. Acu', scuzaţi-mă dar trebuie să dau Alt + Tab şi să mă întorc la micuţii mei settlerşi.

GOD OF WHORE



**DOOOMM-NNUU-LLEE, HAHAHAHAAAA** când eram marinar nu aveam gărzi de corp

## Diferenţe faţă de Settlers II 1996

- Grafica 3D
- Lipseşte fereastra de observare
- Acelaşi sistem de luptă
- Clădirile sunt identice
- Resursele sunt reprezentate în fereastra pentru clădiri
- Mărfurile sunt grupate în sistemul de transporturi
- Distrugerea clădirilor permite recuperarea unei jumătăţi din resurse
- Minele necesită mai multe resurse alimentare
- Forest Guards plantează mai puţini copaci
- Soldaţii pot fi trimişi în cartierul general
- Viteză de joc dublă şi triplă
- Sistemul de control este simplificat
- Multiplayer până la şase jucători în LAN
- Trei moduri multi: colectare 100 gold, învingerea adversarilor, dominarea a ¾ din hartă





**REZERVELE DE PĂLINCĂ** sunt pe terminate spre disperarea lui Paul

### Punctaj
**SETTLERS II**

| | |
|---|---|
| PRODUCĂTOR | Blue Byte |
| PUBLISHER | Ubisoft |
| OFERTANT | Ubisoft România |
| PREŢ | cca. 25 euro |
| VÂRSTĂ | de la 7 ani |

**PRO & CONTRA**

- \+ grafică foarte draguţă
- \+ atmosferă de nota zece
- \+ Settlers II!!!
- − consumator de hardware

| | |
|---|---|
| Grafică | 89% |
| Sunet | 87% |
| Gameplay | 87% |
| Atmosferă | 90% |
| Multiplayer | 87% |

**88%**

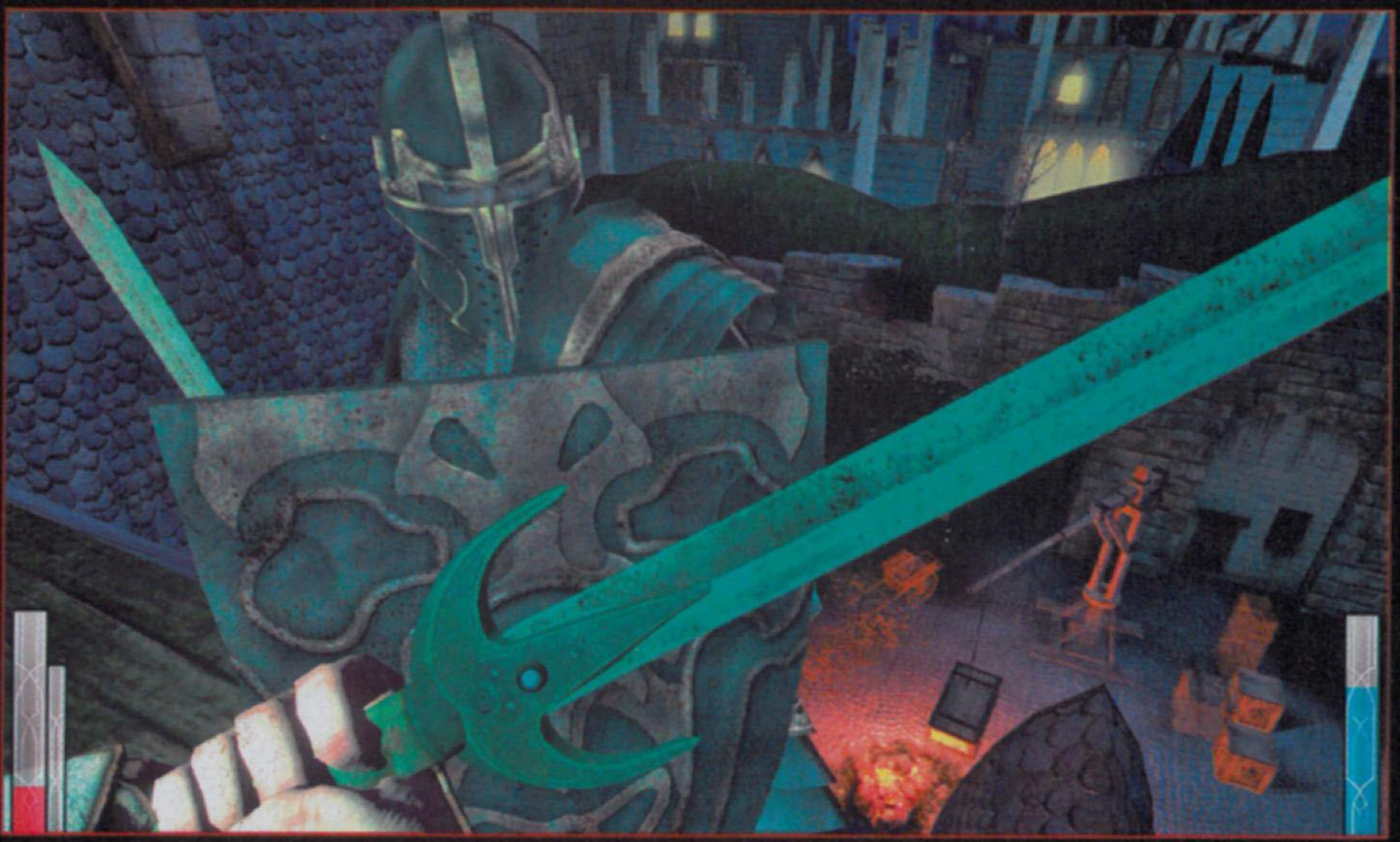
| NECESAR | | RECOMANDAT | |
|---|---|---|---|
| CPU | - 1,7 GHz | CPU | - 2,4 GHz |
| Video | - 128 MB | Video | - 256 MB |
| RAM | - 512 MB | RAM | - 10 |

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
KNIGHTS AND MERCHANTS, STRONGHOL



# Dark Messiah of **Might and Magic**





Provocarea căreia i-a dat curs Dark Messiah nu este una uşoară. Dacă ne amintim de curajoasele tentative de spin-off realizate de 3DO între 1999 şi 2001 (Crusaders of Might & Magic, Warriors of Might & Magic şi execrabilul Legends of Might & Magic) avem o idee despre munca la care s-au înhămat Arkane Studios şi Ubisoft. Ultimul joc dintre cele trei enumerate mai sus, a fost o clonă medievală de Counter-Strike, urnită de engine-ul Lithtech. LoM&M a fost oribil şi galactic de prost realizat. **Ei bine, Dark Messiah of Might & Magic este reversul lui Legends of Might & Magic, adică un joc orientat către singleplayer, realizat de un developer cu reputaţie, Arkane Studios, şi care utilizează un engine serios, Source.**

### Scenariu şi alte detalii mai puţin importante

Chiar dacă aparţine genului FPS, **Dark Messiah** nu îşi uită rădăcinile, constituite din fantasy şi role playing. Ca o primă dovadă avem temele abordate de scenariu, care marşează pe tiparele RPG, cu o căutare a unei puteri tot mai mari şi un erou care îşi descoperă propria identitate pe măsura progresiei în aventură.

În **Dark Messiah** eşti Sareth, un tânăr magician care trebuie să salveze lumea şi să se cupleze odată cu tânăra magiciană, Leanna (din fericire, scenariul este mult mai rafinat decât concluzia mea de mai sus). Pe nesimţite, sub ordinele instructorului tău, Phenrig, iei calea oraşului Stonehelm, ca să duci un straniu artefact, pe nume Skull of Shadows. Dar, în lumea Ashan călătoriile sunt foarte periculoase şi nu neapărat amuzante, aşa că vei fi însoţit de o tânără misterioasă, pe nume Xana, care şi-a făcut domiciliu flotant în corpul tău. Această voce interioară te va ghida de-a lungul aventurii, blagoslovindu-te cu impresiile ei despre lume şi viaţă, dar şi cu câteva indicaţii binevenite, căci lucrurile vor lua o întorsătură proastă. Două mari destinaţii se succed: mai întâi Stonehelm, care este un oraş fortificat, apoi o insulă vastă populată de orci şi goblini. Chiar dacă aparent puţine,

## Inspirat dintr-un caz real

În cele ce urmează vă voi ferici cu o scurtă prezentare a câtorva moduri în care poţi să rezolvi aceeaşi scenă. Ca să nu vă răpesc prea mult timp, să începem iute:

**Actul 1, scena 1**

Văd un goblin, pe care îl elimin cu ajutorul staff-ului, după care dau de un balcon, ţuşti, sar în el; între timp, profit de ocazie ca să mai înfig o săgeată în irisul şi aşa dilatat al unui gardian orc. Am ajuns. În faţa mea sunt câteva scări din lemn care coboară spre ceea ce pare a fi văgăuna orcilor. În dreapta am un coridor din piatră care trebuie să ducă tot acolo. În spatele meu atârnă un lanţ. Ia te uită, ce-ar fi să sar pe el? Fac încrezător gestul atletic, cobor niţel... uaaa, o peşteră?! Da, interogaţia devine iute certitudine: imediat sub mine se deschide larg gura unei peşteri. E riscant, dar mă balansez pe lanţ ca să iau elan, sar şi totul se termină cu bine.

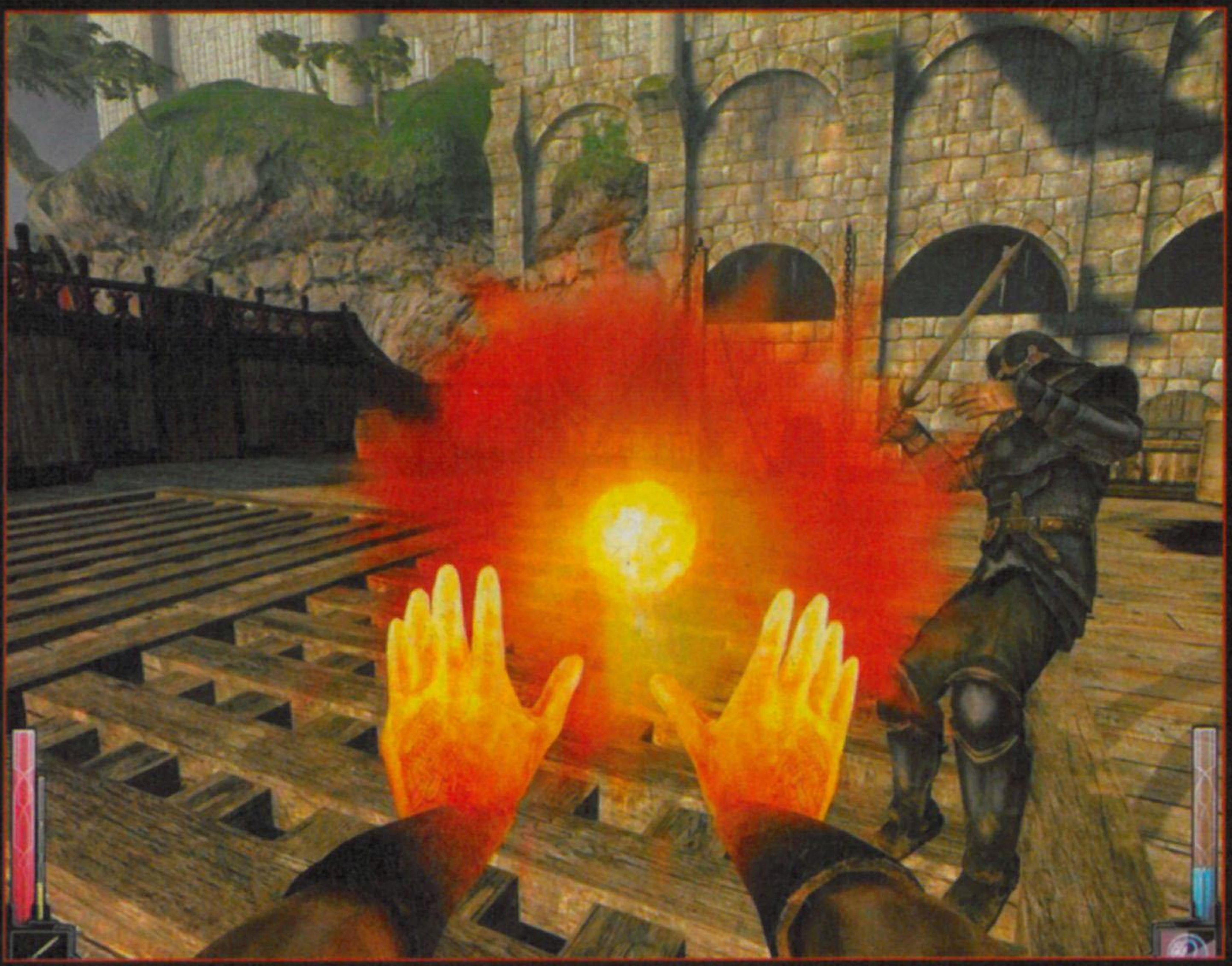
**Actul 1, scena 1, dubla 1**

Reîncep nivelul, da? Ok, văd goblinul, zăresc balconul şi miros cu nările ofilite gardianul orc. De data asta, o iau pe scări. Cobor prudent. La câţiva metri sub mine văd un alt orc ce scrutează cu alură de pensionar relaxat hăul, după care intră în încăpere. Îl urmez, dar individul nu e singur. Îmi scot sabia şi purced la secţionarea mizerabilului. Zboară o mână. Mai zboară o mână. Gata, zboară şi căpăţâna. Încă două, trei lovituri din astea şi aş putea lucra la măcelăria din piaţă. Expediez suveran două mae geri (karate, lovitură de picior executată în faţă): prima în stomacul creaturii care e proiectată în nişte ţepuşe, iar cu a doua îl azvârlu pe un orc în foc. Îl dezarmez pe acesta şi îi curm zilele mizere cu o lovitură puternică în cap. Mor ca un idiot activând o capcană la care rânjeam gândindu-mă cât de primitoare va fi cu noii mei prieteni de joacă, orcii.

**Actul 1, scena 1, dubla 2**

Reiau pentru a treia oară scena, da? De data asta o iau pe coridor şi îmi scot pumnalele. Ce spirit de observaţie rafinat am: coridorul dă exact în camera orcilor. Unul îmi întoarce absent spatele; înaintez precaut şi îi iau gâtul într-o tăcere de criptă. Da, sunt crud. Ceilalţi doi orci din încăpere nu m-au văzut. Îmi întind arcul, slobod ca Legolas o săgeată şi declanşez una dintre capcane. Am mai scăpat lumea un orc. Ultimul supravieţuitor se apără cu scutul. Cobor ca Îngerul Luminii şi mă lupt cu el vitejeşte, corp la corp. Scutul se sparge în scurt timp. Hădoşenia a crăpat. Ce cool!







## Cum combaţi?

* Poţi împrăştia ulei pe jos, îţi atragi adversarii, după care tragi o săgeată inflamată în băltoaca prin care calcă aceştia. Efectul este scontat.
* Loveşti puternic statuia care tronează mută lângă tine ca să cadă peste ţestele adversarilor.
* Dai o vrajă pe un orc şi acesta va lupta de partea ta.
* Bei o poţiune stone skin, devii mai lent în mişcări, dar aproape invulnerabil.
* Te furişezi în spatele adversarului şi îi împlânţi cu sete cele două cuţite în gât.
* Utilizezi vraja telekineziei ca să arunci cu gesturi de soţie nervoasă mobila în adversar.
* Te concentrezi cum trebuie (nu ai voie să bei nimic înainte, da?) şi tragi o săgeată direct în carotida adversarului. Dacă săgeata respectivă este una elfică, cu atât mai bine: oponentul îngheaţă ca un calorifer comunist în decembrie.
* Te poţi mulţumi chiar să dai târcoale adversarului mângâindu-l cu lovituri susţinute de secure.
Ai atât de multe şi de minunate posibilităţi de kill, încât e o reală plăcere să începi o luptă!

locaţiile sunt numeroase şi variate, cu pasaje alternative în exterior şi în interior în ciuda faptului că cele din urmă domină jocul, prin obscuritatea lor. Deh, doar e **Dark Messiah**, nu? Din fericire, încă de la început dispui de o vrajă care îţi permite să vezi în întuneric şi care durează doar câteva clipe, fără să îţi consumă mana.

### Mesia negru? De ce nu!

Odată intrat în joc, te mulţumeşti să treci de la o misiune la alta fără să acorzi prea multă atenţie poveştilor pe care ţi le spun NPC-urile. Personal, cred că mi-am utilizat la maxim timpul, pentru că am citit manualul jocului în timpul perioadelor de loading. Cum Source nu se dezice, ai unul până la două minute timp de respiro între misiuni şi vreo 30 de secunde pentru încărcarea fiecărei zone, ceea ce mi se pare o odă adusă de producători dedicării intelectuale a cititului. Jucabil numai în first person, **Dark Messiah** înlănţuie quest-urile cu progresia în aventură şi cu dezvoltarea personajului propriu. Fiecare quest terminat îţi aduce câteva puncte de xp, pe care le poţi distribui după bunul plac în trei arbori cu ramificaţii destul de firave: combat, vrăji şi diferite abilităţi cum ar fi posibilitatea de a te deplasa silenţios ca o perfidă flatulenţă. Evident, unele vrăji posedă mai multe niveluri, urmând să devină tot mai eficace, pe când altele nu sunt accesibile decât după ce le-ai deblocat pe primele. Alegerile nu se dovedesc prea grele, numărul vrăjilor fiind foarte redus şi punctele de xp atribuite cu generozitate. Chiar dacă nu se cere vreo clasă de personaje, poţi discerne cu maturitate patru tendinţe: warrior, rogue, mage şi archer. Progresia personajului este liberă, aşa că nu eşti încurajat să te cantonezi senil într-un singur stil, ci poţi opta pentru un personaj echilibrat. Izul de RPG al lui **Dark Messiah** nu se disipează aici, căci dispui şi de un inventar destul de confortabil, în care poţi stoca vrăji, cărţi, arme, poţiuni şi alte mărunţişuri. Echipamentul lui Sareth evoluează şi el, şi se rezumă la arma principală, scut, arma secundară, inel, armură şi robă. Mai ai la dispoziţie şi o centură, care nu este una de castitate. Ea face oficiile de shortcut în momentul în care inventarul este închis şi nu are decât zece sloturi. Dar, dacă această libertate imensă oferită personajului propriu lasă să se întrevadă o imensă rejucabilitate, te asigur că nenumăratele moduri de abordare a luptelor fac toţi banii daţi pentru acest joc.

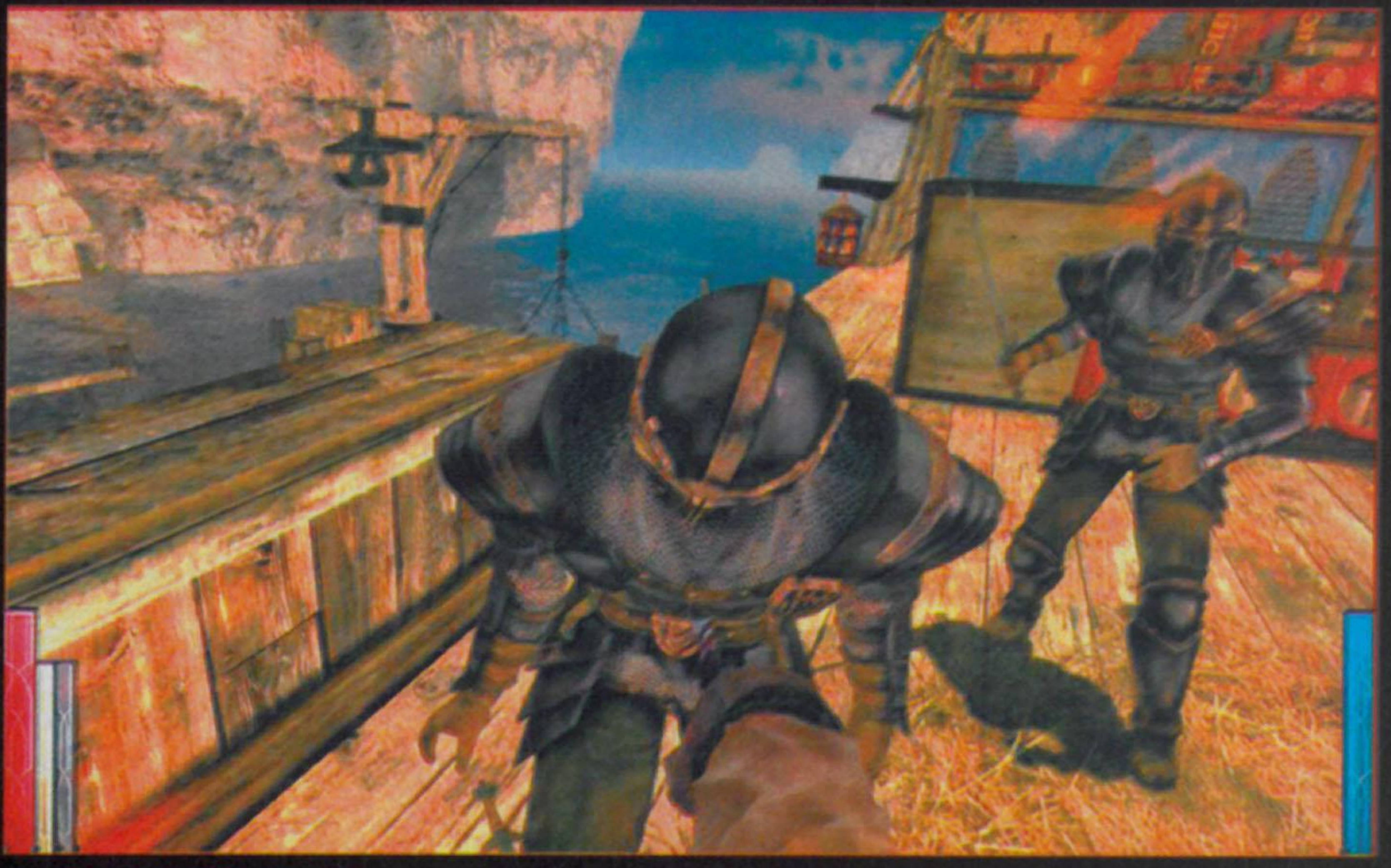
### Combatem viril forţele întunericului

Cu toate că nu îţi oferă decât o înlănţuire de săli şi coridoare (ce-i drept, cu câteva pasaje alternative şi zone secrete), **Dark Messiah** străluceşte prin designul de nivel. Fiecare locaţie a jocului regurgitează de posibilităţi prin care să te debarasezi de adversarii care col-



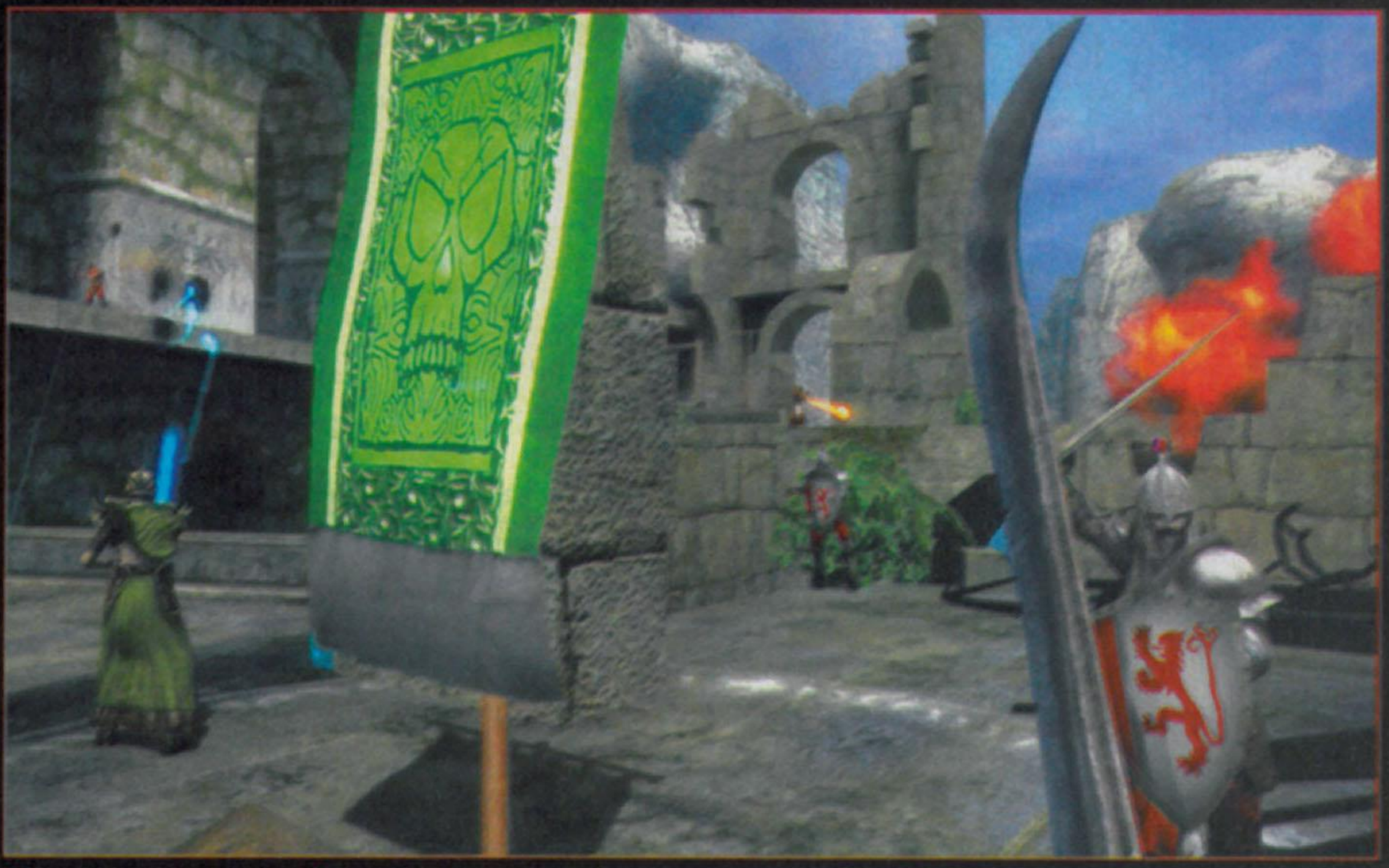


TU CU CINE ȚII? Gata, l-am "convertit" pe individ la religia mea. Pe ei, măi, frate!



DOI CONTRA UNU? De regulă, acesta este raportul de forțe în joc

căie prin preajmă. Primele patru niveluri sunt aproape perfecte. De la prima luptă, te trezești singur singurel în fața a trei gărzi care te atacă agresiv în timp ce doi arcași te îndoapă cu săgeți. Cum nu poți permite nimănui să te masacreze, trebuie să înveți din mers cum să lupți inteligent și eficace cu ei. Lupta corp la corp mustește de tehnici, iar mânuirea spadei este o fericire. Ca să ieși basma curată, ai nevoie de un timing bun în înlănțuirea diferitelor atacuri, să parezi și să-ți respingi adversarii. O lovitură normală se efectuează cu clic de mouse stânga, iar una puternică cu un clic prelungit pe același buton. Ca să blochezi un scut, este suficient să folosești butonul drept al mouse-ului. Îți schimbi din zbor armele, fie cu rotița mouse-ului, fie din tastatură. Luptele sunt dinamice, rapide, brutale, sângeroase, violente, jucabile. Odată stăpânită tehnica, te poți arunca în luptă contra a trei adversari deodată, cu o sabie ca să te aperi de atacurile orcilor, a căror duhoare aproape că o poți simți într-atât sunt de aproape – și să ieși victorios, cu sabia mânjită de sânge și corpurile adversarilor deșirate, răspândite în împrejurimi. Aici îmi șterg o lacrimă de bucurie: jocurile care îți dau o senzație de forță brută sunt atât rare și nu cred că există un compliment mai mare pe care îl pot aduce unui FPS. Da, **Dark Messiah** este un pus-sânge din acest punct de vedere! Dar, să-mi revin... Exact ca în **Half-Life 2**, te poți amuza copios cu engine-ul fizic al jocului: de exemplu, poți tăia o coardă sau distruge un stâlp care susține o hardughie. În continuare, înveți să te folosești de decoruri, să-ți azvârli adversarii în capcane, să-i arunci în gol sau să-i strivești sub greutăți. Poți încerca și câteva vrăji, ca să-i congelezi, să-i obligi să se lupte între ei, să-i arzi sau să-i reduci la stadiul de figurine **Warhammer**. Creatorii lui **Dark Messiah** au pătruns bine esența FPS-ului: au făcut din jocul lor un adevărat simulator de kill, în care îți este permis să experimentezi o



ÎL TERMIN PE INIMĂ-DE-LEU1. Mai nasol e cu perfidul ăla din spate care mă face ciur



PE CÂT E DE MARE, pe atât de scriptată este lupta cu el... No challenge, no cry!

## Multiplayer – clasele

În **Dark Messiah** există cinci clase de personaje, acestea fiind identice pentru ambele părți. Clasa cea mai apropiată de FPS-urile clasice este Archer-ul: un fel de sniper care se deplasează foarte rapid, este vulnerabil la tirul de la distanță. În lupta mêlée, arcașul este mort din fașă, spre deosebire de Knight, care nu știe altceva decât să dea cu sabia în stânga și-n dreapta. Acesta din urmă este protejat de armură și scut, este foarte lent, dar poate sprinta mai mult decât ceilalți. Wizard și Priestess sunt cele două fețe ale magiei, și sunt două clase frustrante în lupta mêlée și cu un nivel de experiență scăzut. Wizard-ul își utilizează magia ca să atace de la depărtare și face damage serios atunci când are level mare. El mai poate crea un scut magic. Priestess își poate vindeca tovarășii, precum și otrăvi adversarii. Ea mai poate resuscita un jucător din aceeași tabără, dar dacă tipa moare, jucătorul revenit dintre morți va cădea și el ca secerat. Assassin-ul este rapid, foarte vulnerabil, luptă numai mêlée și poate dispune de o invizibilitate temporară sau poate să treacă drept adversar.
Fiecare clasă are 10 abilități pe care le poate dezvolta cu punctele de experiență de care dispune și pe care le păstrează de-a lungul întregii campanii.



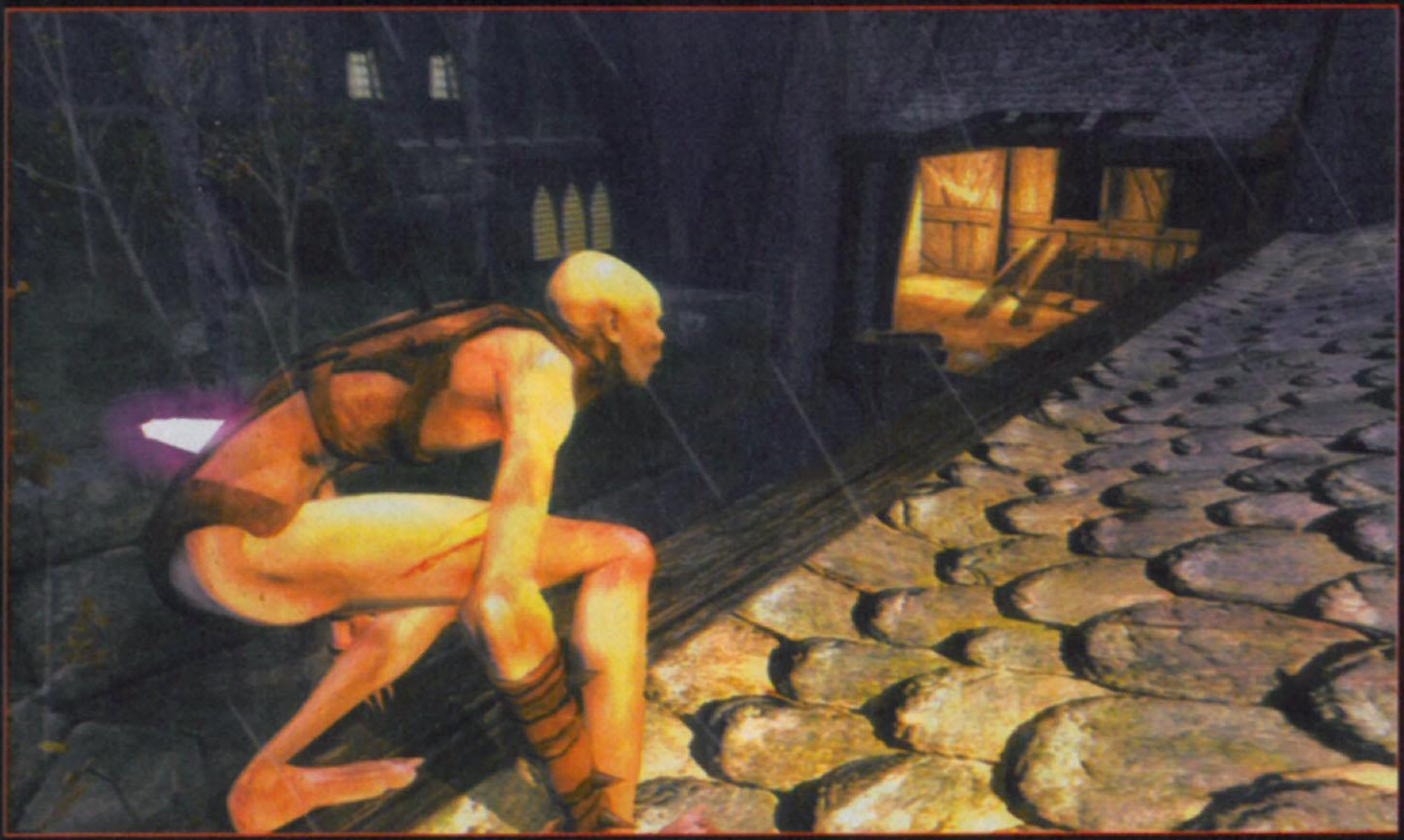
mie și una de modalități de a pune capăt vieții adversarilor. Există material pentru toate gusturile, de la cele mai violente la cele mai perfide, observarea arealului fiind esențială. Deseori ți se poate întâmpla să nu îți dai seama de complexitatea designului de nivel al unei săli, decât după ce ai lichidat toți adversarii din aceasta. Posibilitățile sunt nenumărate, chiar dacă se mai întâmplă să întâlnești aceleași situații în două încăperi diferite. Din păcate, Xana îți dă câteodată indicații prea directe despre cum să abordezi o sală nouă, când tu abia ai pus piciorul înăuntru. Sigur că ea va tăcea exact în momentele în care ai mai mare nevoie de sfaturile ei. Obiectivele nu ar trebui să-ți dea prea multe bătăi de cap, din moment ce sunt întotdeauna simple și foarte clar explicate. Din păcate, taman dificultatea ansamblului dezamăgește, pentru că majoritatea luptelor sunt extrem de ușoare.



### Pierdere de greutate

Cea de-a doua jumătate a campaniei debutează în zona unor catacombe pline ochi de zombies. Principala dificultate constă în a lichida puzderia de creaturi care îți ies în cale. După câteva zeci de minute destul de plictisitoare, ajungi la cel de-al șaptelea nivel. Abia aici începi să aduni armele puternice, stăpânești tehnicile jocului și experiența pe care ai alocat-o în diferite abilități face din tine o mașină de ucis pe care nimeni și nimic nu o poate opri. Asta poate fi o mare problemă, însă, căci grație noilor tale puteri, luptele nu mai prezintă nicio dificultate. Periplul tău în infern devine o plimbărică de sănătate. Cu sabia ta teribilă te poți confrunta cu o hoardă de războinici de elită și necromanți fără să-ți pese să mai parezi loviturile sau să eviți vrăjile.

Pe parcursul ultimelor trei capitole, îți petreci timpul îndeletnicindu-te cu masacrarea hoardelor demonice fără apărare, ceea ce devine foarte, foarte plictisitor. În fine, **Dark Messiah** se încheie cu lupta contra celui mai ușor boss final din istoria jocurilor video. Didigoaia ultimativă este într-atât de inofensivă încât cu greu poți să







FRIIIZ, AM ZIS! Dacă vrei, reglez la minus 30 grade ca să-ţi fie tranziţia uşoară

spui dacă a început să te atace sau ba. În mod normal, vei termina jocul cu vreo 50 de vrăji ţinute la naftalină şi cu poţiunile de health şi mana pregătite să mai dai şi altora.

## Întoarcerea la Source

La doi ani de la apariţie, Source Engine continuă să strălucească prin locaţii de toată frumuseţea. Texturi ultra detailate, animaţii excelente, fluiditate (cu condiţia să posezi un sistem solid), **Dark Messiah** este noua carte de vizită a engine-ului trupei de la Valve. Două, trei lucruri sunt regretabile, însă: absenţa efectelor de lumină dinamice, timpii de încărcare exasperanţi şi configuraţia necesară ca să poţi profita de acest joc superb. Speram multe de la **Dark Messiah** în ceea ce priveşte AI-ul, dar bilanţul nu cred să entuziasmeze pe cineva. Adversarii (de regulă în perechi) vor încerca să se organizeze cât mai bine, de exemplu, te atacă din diferite părţi, dar rămân cam puţin „in game". Pathfinding-ul nu este unul de pus în vitrina cu trofee, dar uneori te surprinde plăcut. Adversarii ştiu să eschiveze atacurile magice de la distanţă şi îşi cheamă camarazii în ajutor, chiar dacă unii apar ca din neant în faţa ta. Ei au caractere diferite, chiar dacă acestea sunt stereotipe. De exemplu, orcii te atacă orbeşte, goblinii o iau la fugă în momentul în care unul dintre ei cade în luptă. În ceea ce priveşte luptele cu ciclopii, pot spune că acestea sunt scriptate. Coloana sonoră este foarte plăcută şi contribuie la imersiunea în joc, muzicile, sunetele şi vocile personajelor având parte de o realizare peste medie.

## New Messiah?

Cu **Dark Messiah of Might & Magic**, licenţa **Might & Magic** prinde din nou culoare în obrăjiori. Frumos, nevoie mare, dar cam gurmand, bogat şi bine ritmat, jocul amicilor de la Arkane Studios reuşeşte să impace genul FPS cu RPG-ul fantasy într-o aventură singleplayer imersivă şi teribil de eficace. Cei de la Arkane au reuşit să integreze un sistem de magie, de experienţă, de stealth şi de inventar care funcţionează şi aduce bogăţie şi diversitate gamepay-ului. Dar deliciul lui **Dark Messiah** îl face lupta corp la corp care îţi dă o senzaţie inegalabilă de forţă brută.

Din păcate, odată ce ai trecut de prima jumătate a campaniei single, jocul nu mai prezintă nici cea mai mică dificultate şi plictiseala se instalează în scurt timp. În cine să aruncăm cu piatra? Probabil în Ubisoft care se încăpăţânează să creeze produse destinate publicului tot mai larg...

QUETZALCOETIL
cipri@pcgames.ro

## Multiplayer - care-i şpilu'?




Dezvoltat în paralel de Kuju, multiplayer-ul lui **Dark Messiah** se compune din cinci moduri de joc: ***DeathMatch***, ***TeamDeathMatch***, ***Capture the Flag***, ***Crusade*** şi ***Colosseum***. Dacă primele trei nu mai necesită explicaţii, modul ***Colosseum*** este o arenă de luptă (după cum îi spune numele), iar modul ***Crusade*** este un fel de campanie în multiplayer. Două echipe (humans şi undeads) se înfruntă pentru controlul asupra unor puncte, care vor reduce numărul de tickets de respawn ale echipei adverse. Hărţile sunt pline de puncte de spawn (între 5 şi 10) repartizate pe unde ţi-e lumea mai dragă. Capturarea şi controlarea acestor puncte îţi va oferi posibilitatea să-ţi creşti scorul şi să cucereşti harta.Campania este decupată în cinci hărţi: o hartă, centrală, de pornire şi câte două hărţi de fiecare tabără. Lupta debutează pe harta centrală, şi cei care câştigă o rundă trec la harta următoare, luzării urmând să fie retrogradaţi pe harta precedentă. Pe măsură ce faci frag-uri, câştigi experienţă şi deblochezi puncte pe care urmează să le distribui în mod liber. Câteva minute de joc sunt suficiente ca să-ţi dezvolţi personajul. Ca să câştigi campania, trebuie să cucereşti harta centrală, apoi cele două hărţi aflate în ghearele taberei opuse. Dacă, după o perioadă determinată, nimeni nu a câştigat războiul, scorurile pe care le-a realizat fiecare echipă vor desemna câştigătorul.



### Punctaj
**DARK MESSIAH OF...**

| | |
|---|---|
| PRODUCĂTOR | Arkane Studios/Kuju |
| PUBLISHER | Ubisoft |
| OFERTANT | Ubisoft România |
| PREŢ | cca. 30 euro |
| VÂRSTĂ | de la 18 ani |



**PRO & CONTRA**

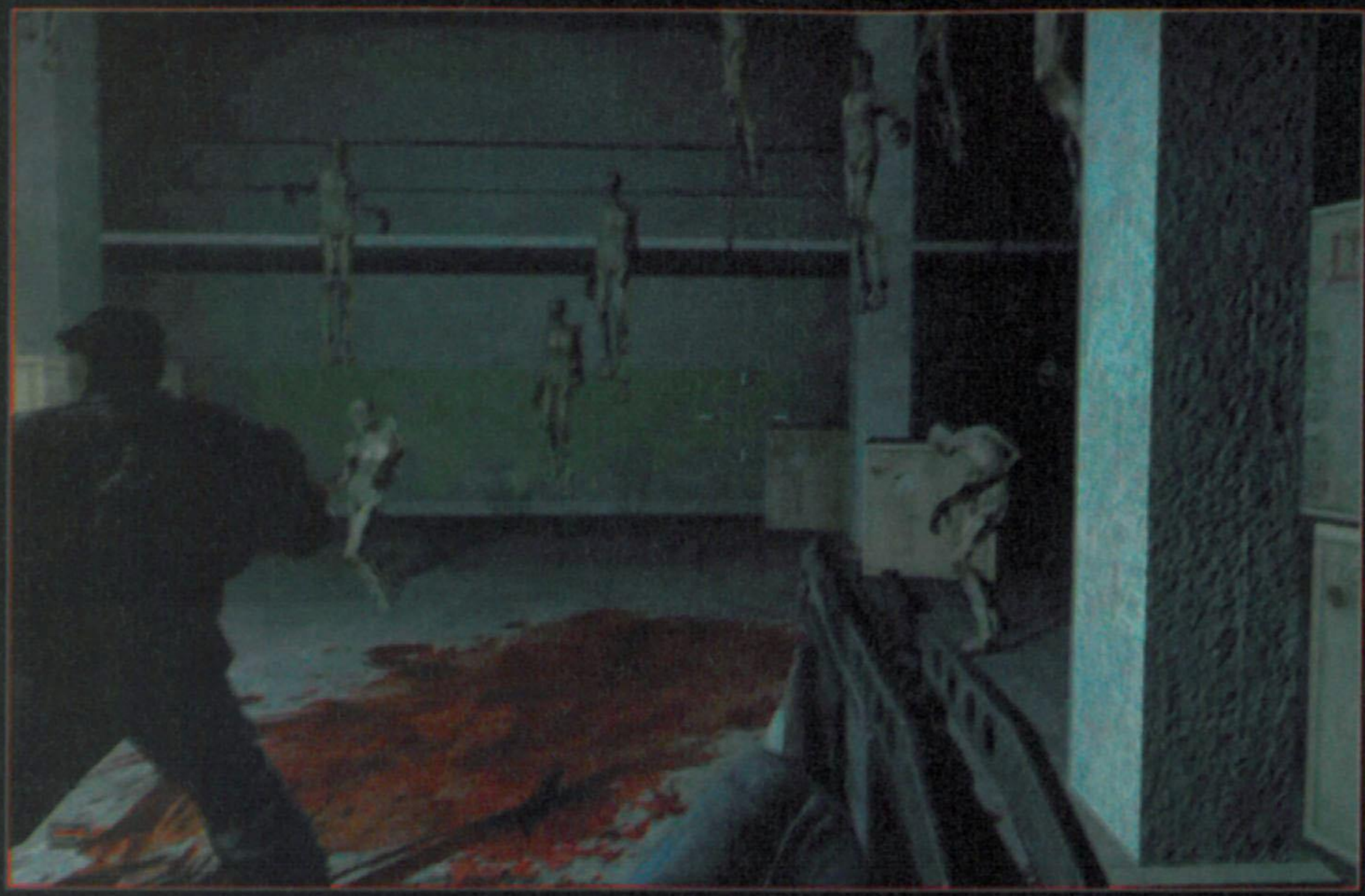
- (+) amestec reuşit între FPS şi RPG
- (+) dezvoltarea liberă a personajului
- (+) design de nivel excelent
- (+) Multiplayer elaborat
- (−) prea linear
- (−) situaţii repetitive

| | |
|---|---|
| Grafică | 84% |
| Sunet | 87% |
| Gameplay | 93% |
| Atmosferă | 90% |
| Multiplayer | 91% |

**89%**

| NECESAR | | RECOMANDAT | |
|---|---|---|---|
| CPU | - 2 GHz | CPU | - 3 GHz |
| Video | - 128 MB | Video | - 256 MB |
| RAM | - 1 GB | RAM | - 2 GB |

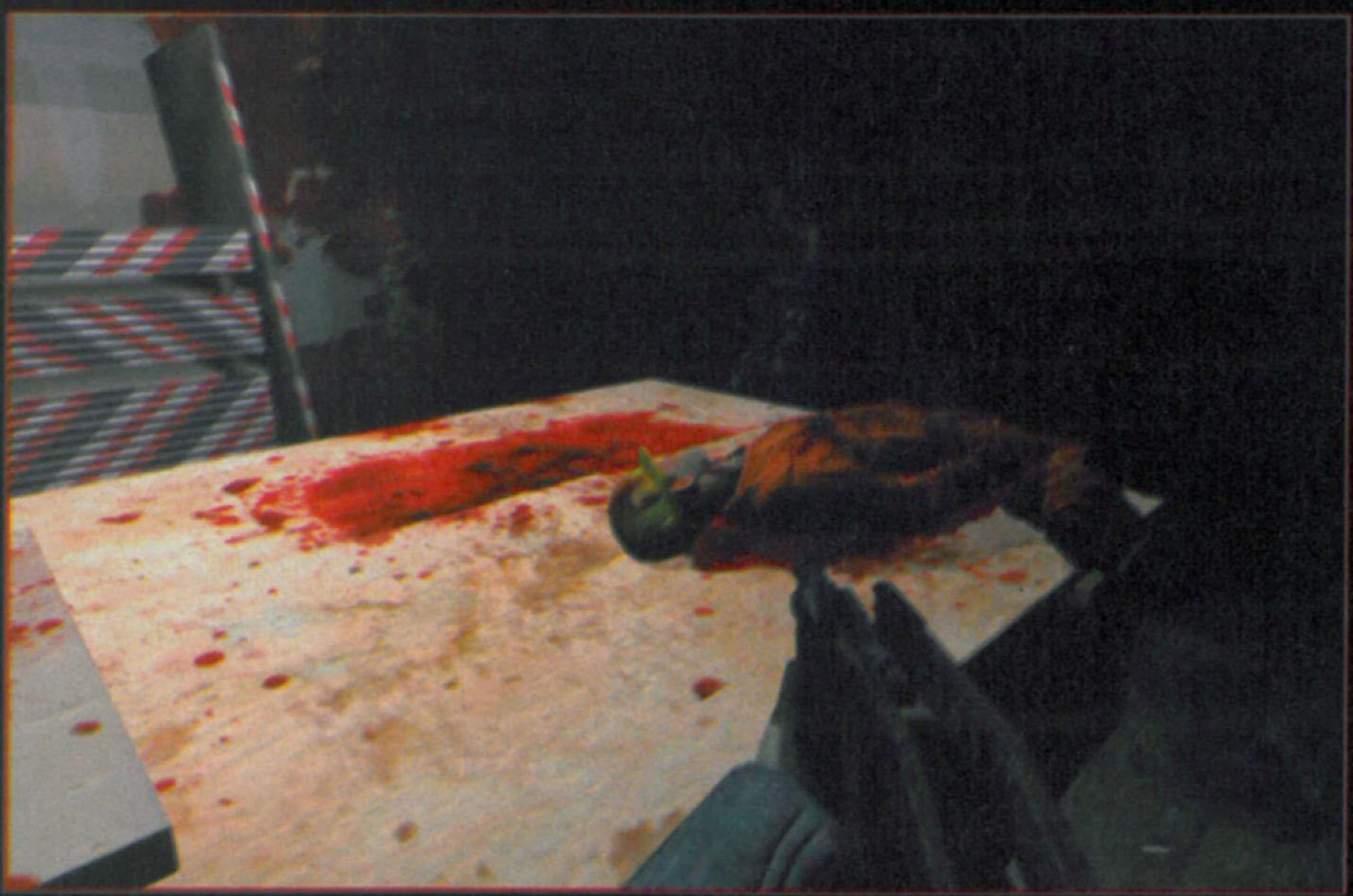
**JOCURI ASEMĂNĂTOARE:**
HALF-LIFE 2



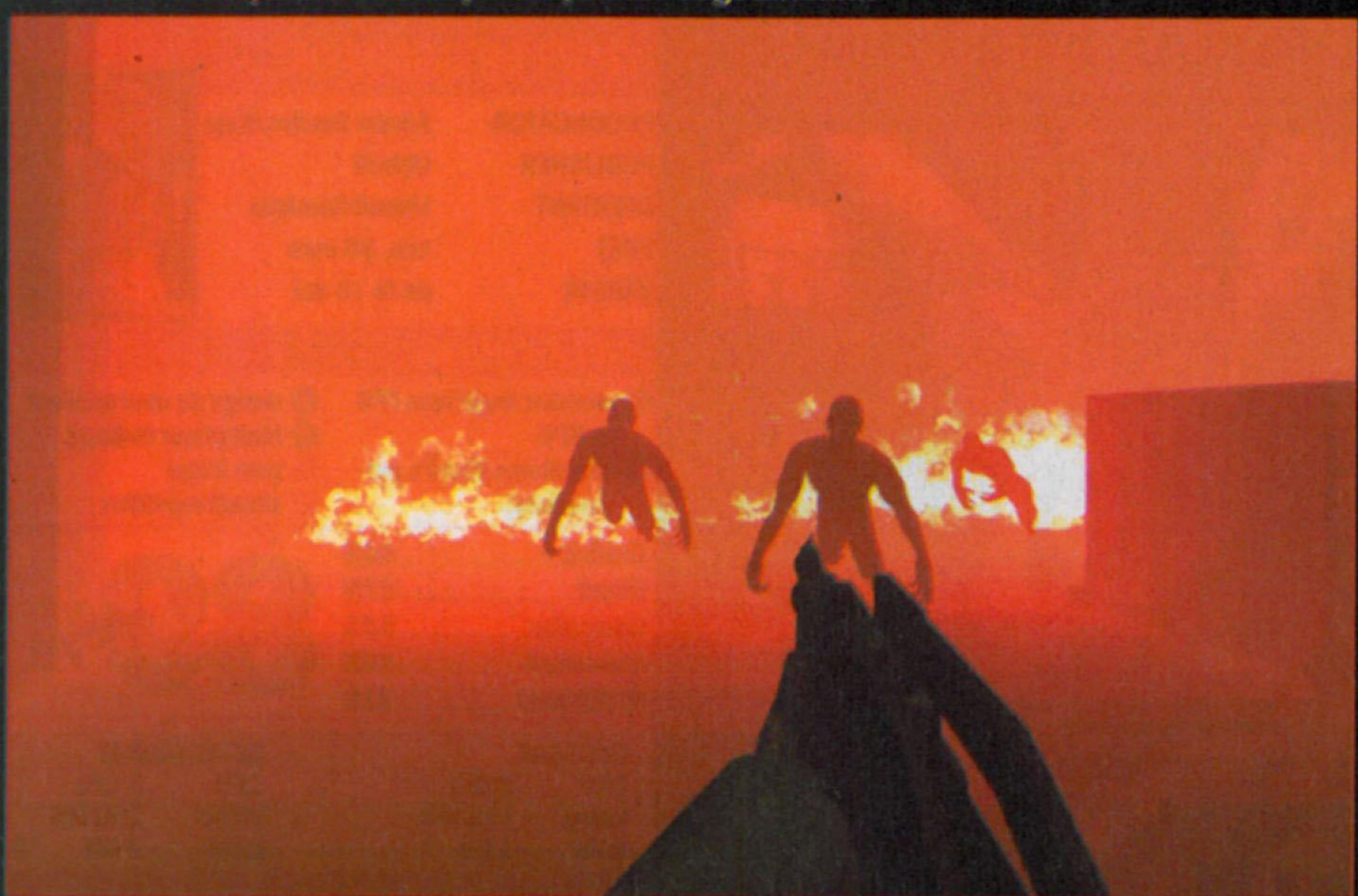


# F.E.A.R. Extraction Point

**O atmosferă terifiantă, un AI cu care foarte puţine FPS-uri se pot mândri, cohorte întregi de adversari care îţi pun mereu beţe în roate, un arsenal devastator,** iată doar câteva dintre elementele care făceau din F.E.A.R. un shooter de calibru, ce a impresionat plăcut la vremea sa atât criticii, cât şi jucătorii.



*ÎNCEP SĂ ÎNŢELEG* Asociaţia Creştinilor Vegetarieni...



*ATENŢIE,* se închide piscina!

## Vă e frică de Vivendi?

Şi cum Vivendi ştie foarte bine ce înseamnă profitul, i-a mobilizat frumuşel pe cei de la Monolith şi TimeGate, i-a încuiat în studiouri şi nu le-a dat drumul până ce **Extraction Point** nu a fost gata de lansare; un add-on simpatic, ce prelungeşte cu aproximativ şase ore agonia demenţială din **F.E.A.R.** Expansion-ul de faţă vine să ne ofere aproximativ aceleaşi lucruri pe care le-am întâlnit în jocul original – lucru nu neapărat rău, dacă avem parte de acţiune palpitantă cu duiumul, aşa cum este cazul nostru. Povestea poate fi interpretată, dacă vreţi, ca un epilog al campaniei iniţiale – totul începe cu personajul principal aflat între ruinele elicopterului Black Hawk ce trebuia să te transporte într-un loc sigur. De aici, trebuie să găseşti drumul către "punctul de extracţie", loc în care un alt elicopter te aşteaptă cuminte. După cum vedeţi, producătorii nu ne-au blagoslovit cu cine ştie ce poveste grandioasă, răsturnări de situaţie sau alte elemente cu care, în ultimul timp, sunt condimentate FPS-urile, o schimbare plăcută ce-i drept. Fără dureri de cap, fără jurnale peste jurnale sau obiective întortocheate, doar run-and-gun cât să ne ajungă o lună. Din când în când, face bine la sănătate.

## Salvăm lumea în trei paşi

Pentru a ajunge la elicopterul salvator, vom fi nevoiţi să ne ciocnim de atmosfera, deja familiară, din **F.E.A.R.** Adicătelea, coridoare întunecate, o armată sănătoasă de replicants, aceiaşi adversari teribili care ne-au făcut zile fripte pe tot parcursul jocului, precum şi diversele momente horror ce au făcut deliciul publicului, dar care au cam început să devină destul de repetitive, pierzându-şi, parcă, şi niţică originalitate. Design-ul de nivel a rămas aproximativ acelaşi – cu mici adiţii simpatice, cum ar fi un nivel subteran ce se desfăşoară într-o staţie de metrou sau noile interioare de birou. Bineînţeles, au fost introduse câteva arme noi, precum un chaingun sau gun sentries, pe care le putem folosi strategic pentru a atrage

focul adversarilor. Degeaba, însă, sunt convins că fiecare jucător se va baza tot pe versatilele assault rifle, shotgun şi submachine gun, adică, practic, armele care cară tot jocul în spate. Din fericire, unul dintre elementele ce l-au făcut pe **F.E.A.R.** notoriu, şi anume AI-ul fenomenal, a rămas intact.

Luptele date împotriva replicanţilor sunt de-a dreptul memorabile şi diferă cu mult faţă de ce întâlnim într-un FPS obişnuit, deoarece sunt foarte bine regizate şi de o violenţă aproape reală. Gloanţele şuieră în jurul tău, obiectele cad de pe rafturi, fumul înecăcios îţi reduce vizibilitatea, cadavrele sunt mutilate, toate acestea fiind însoţite de un sunet excelent: iată o combinaţie de succes care creează o atmosferă unică. Unde mai pui că adversarii tăi dau dovadă de o inteligenţă ieşită din comun – executând în mod constant manevre de acoperire şi tactici în echipă, pentru a te prinde la înghesuială... Unele dintre aceste bătălii ar fi devenit pentru mulţi aproape imposibile, dacă nu am fi avut la dispoziţie reflexele excelente ale personajului principal, reflexe ce îi permit să intre în bullet time pentru scurte perioade de timp. Scurte, dar suficiente pentru a-ţi trimite adversarii pe lumea cealaltă în doar câteva secunde. Pe lângă prietenii noştri, replicanţii, jocul oferă şi câţiva adversari noi, cum ar fi o didigoaie de tanc al cărui lansator de rachete vă va da mult de furcă, asasinii invizibili cu care am făcut deja cunoştinţă pe parcursul primului joc, dar şi niscaiva creaturi ciudate, semi-vizibile, ale căror atacuri mêlée, deosebit de frustrante, vă vor face viaţa un calvar.

## End Game

Din păcate, odată terminată campania singleplayer, s-a cam terminat şi longevitatea lui **Extraction Point**. În primul rând, pentru că nu există o componentă multiplayer, aceasta găsindu-se gratuit pe internet sub numele de **F.E.A.R. Combat** – şi, mai mult, aceasta nu necesită nici jocul, nici add-on-ul pentru a putea fi rulată. În al doilea rând, avem parte de o rejucabilitate foarte redusă. Ca şi în **F.E.A.R.**, primul contact cu jocul este cel mai important, deoarece toate elementele surpriză îşi pierd întreg farmecul când sunt reluate. Fanii FPS-urilor horror sunt invitaţi să încerce acest expansion pentru că puţinele ore de acţiune furibundă, precum şi run-and-gun-ul de viţă nobilă îl fac să îşi merite toţi banii.

ETILIBRATU'
paul@pcgames.ro

### Punctaj
**F.E.A.R. EXTRACTION...**




| | |
|---|---|
| PRODUCĂTOR | Monolith, Timegate |
| PUBLISHER | Vivendi |
| OFERTANT | Best Distribution |
| PREŢ | 89,90 RON |
| VÂRSTĂ | de la 18 ani |

**PRO & CONTRA**

| Pro | Contra |
|---|---|
| + acţiune intensă | – foarte scurt |
| + AI excelent | – lipsa multiplayer-ului |

| | |
|---|---|
| Grafică | 90% |
| Sunet | 85% |
| Gameplay | 84% |
| Atmosferă | 90% |

**86%**

| NECESAR | | RECOMANDAT | |
|---|---|---|---|
| CPU | - 1,7 GHz | CPU | - 2,8 GHz |
| Video | - 128 MB | Video | - 256 MB |
| RAM | - 512 MB | RAM | - 1024 MB |

**JOCURI ASEMĂNĂTOARE:**
DOOM 3, FEAR





Suntem în anul 2142. E un frig de crapă pietrele şi planeta ex-albastră este acoperită încetul cu încetul de o crustă de gheaţă. Jenant! Oamenii, separaţi în două tabere (Uniunea Europeană, de o parte, şi armata pan-asiatică, de cealaltă, preferă să se lupte între ei. Cu atât mai bine pentru noi, nu de alta, dar pe final de an pică bine un război marca DICE!

# Battlefield 2142



## Battlefield 1942 (2002)

BattleField 1942 face parte din acele FPS-uri care, practic, nu au echivalent la apariţia lor. Principiul este foarte simplu: hărţile sunt gigantice, numărul de vehicule monstruos, sistemul de clase de personaje bine implementat, avem 32 de jucători/server şi gameplay-ul este orientat către acţiune, totul fiind în perpetuă mişcare. DICE a inclus în joc sistemul de tickets, adică, prima echipă care ajunge la 0 pierde partida. Scopul constă în securizarea punctelor de respawn existente pe hartă şi frăguirea unui maxim de adversari ca să scazi cât mai repede numărul de tickets adverse. Prin capturarea unui punct de respawn ai acces la vehicule. Poţi să obţii o victorie imediată dacă capturezi toate punctele de respawn de pe hartă. BF 1942 oferea o mulţime de posibilităţi: ba îţi petreceai timpul pilotând un tanc, ba controlai un DCA, ba pilotai un port-avion sau conduceai un jeep, treceai la sniper sau dădeai instrucţiuni de bombardament artileriei, te jucai de-a specialistul în explozibil, de-a medicul, ori campai într-un depozit cu mitraliera grea în mână. Toate acestea se petreceau într-o singură partidă! Battlefield 1942 a însemnat o revoluţie la apariţia sa: a avut un engine 3D performant, un gameplay bogat şi plin de noutăţi, multă acţiune, posibilităţi tactice, o curbă de învăţare rapidă asociată cu o curbă de progresie foarte lungă. Război total pe PC, ce mai!



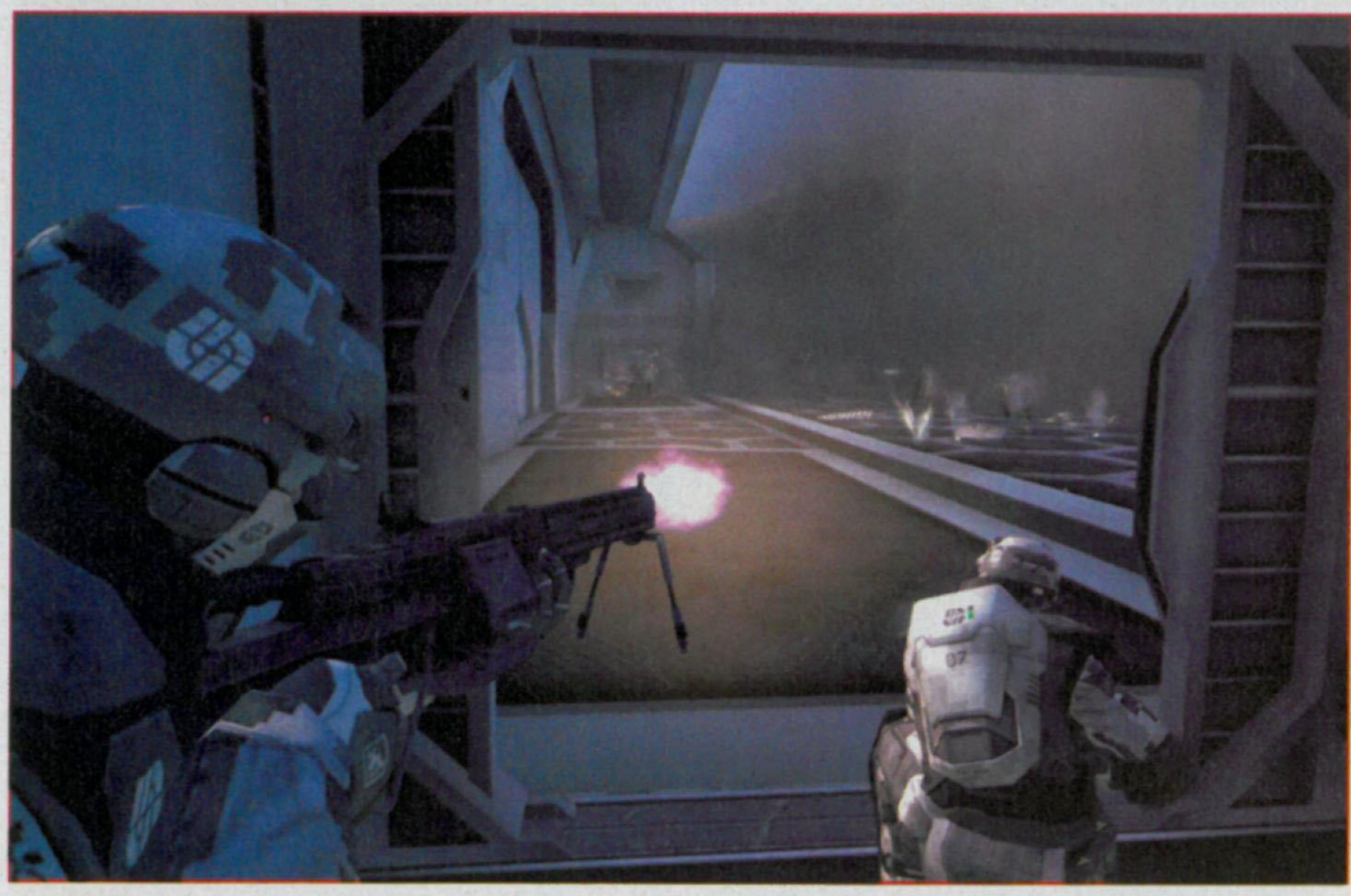



### 2142?

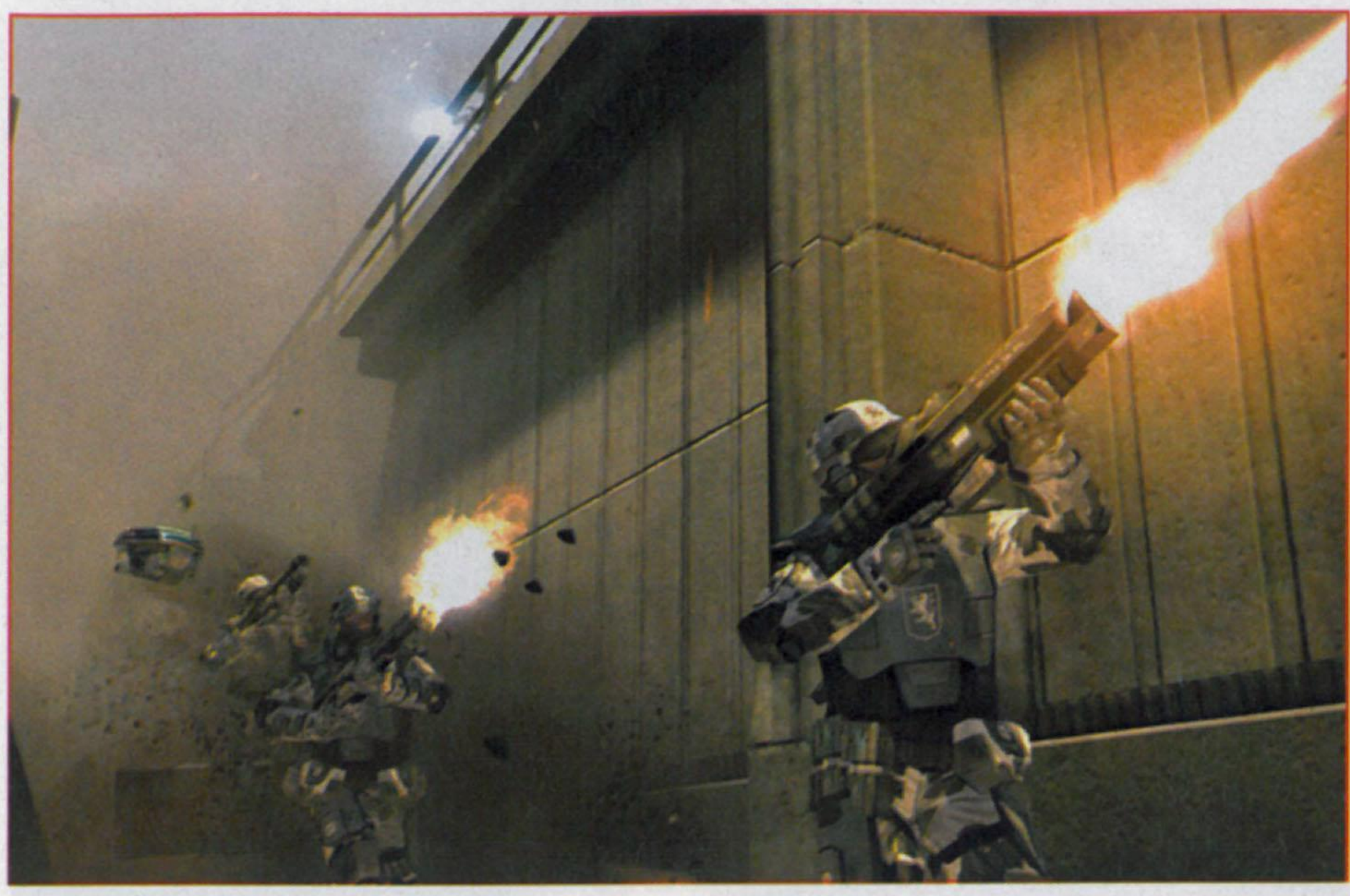
Cam precipitată apariţia noului **Battlefield** cu puţin timp înainte de apariţia lui **Enemy Territory: Quake Wars**, dar asta este: tendinţele de scurtcircuitare a concurenţei sunt foarte la modă în industria de gaming azi. Asemănările noului **Battlefield** cu episodul precedent al seriei sunt prezente la capitolul gameplay, unde producătorii au reluat bazele lui **BF2** şi nu au adus decât foarte puţine modificări. Modul de joc *Conquest* îşi face efectul cu punctele de capturat şi de apărat, contorul de tickets şi păstrarea punctelor de respawn, fixe sau mobile. Sistemul de comandă a squad-ului, introdus în serie anul trecut, este la fel de eficace, neschimbat, la fel ca diferitele moduri de a face puncte care, recompensează teamplay-ul în defavoarea lupilor solitari. Amestecul clasic între infanterie, vehicule şi aeronave este păstrat mai mult sau mai puţin identic, jucându-se în aceeaşi manieră. În ciuda faptului că un secol şi jumătate separă epoca noastră de viitorul luminos pe care il prezintă **BF 2142**, soldaţii utilizează tot arme de foc convenţionale, lansează grenade explozive obişnuite şi obuze cu design de colecţie toamnă-iarnă 2006, trase de tancuri cu un aspect futurist, dar cu un comportament dramatic de contemporan. În acest peisaj obişnuit remarcăm totuşi prezenţa unui blindat pe pernă de aer, precum şi cea a unui mech, destul de clasic ca aspect şi ca mod de utilizare, DICE apărând destul de lipsiţi de ambiţie sau de timp ca să pună bazele unui univers futurist credibil. Eh, futurist sau nu, jocul are acelaşi lipici ca înaintaşul său şi gameplay-ul nu a pierdut deloc din calitate.

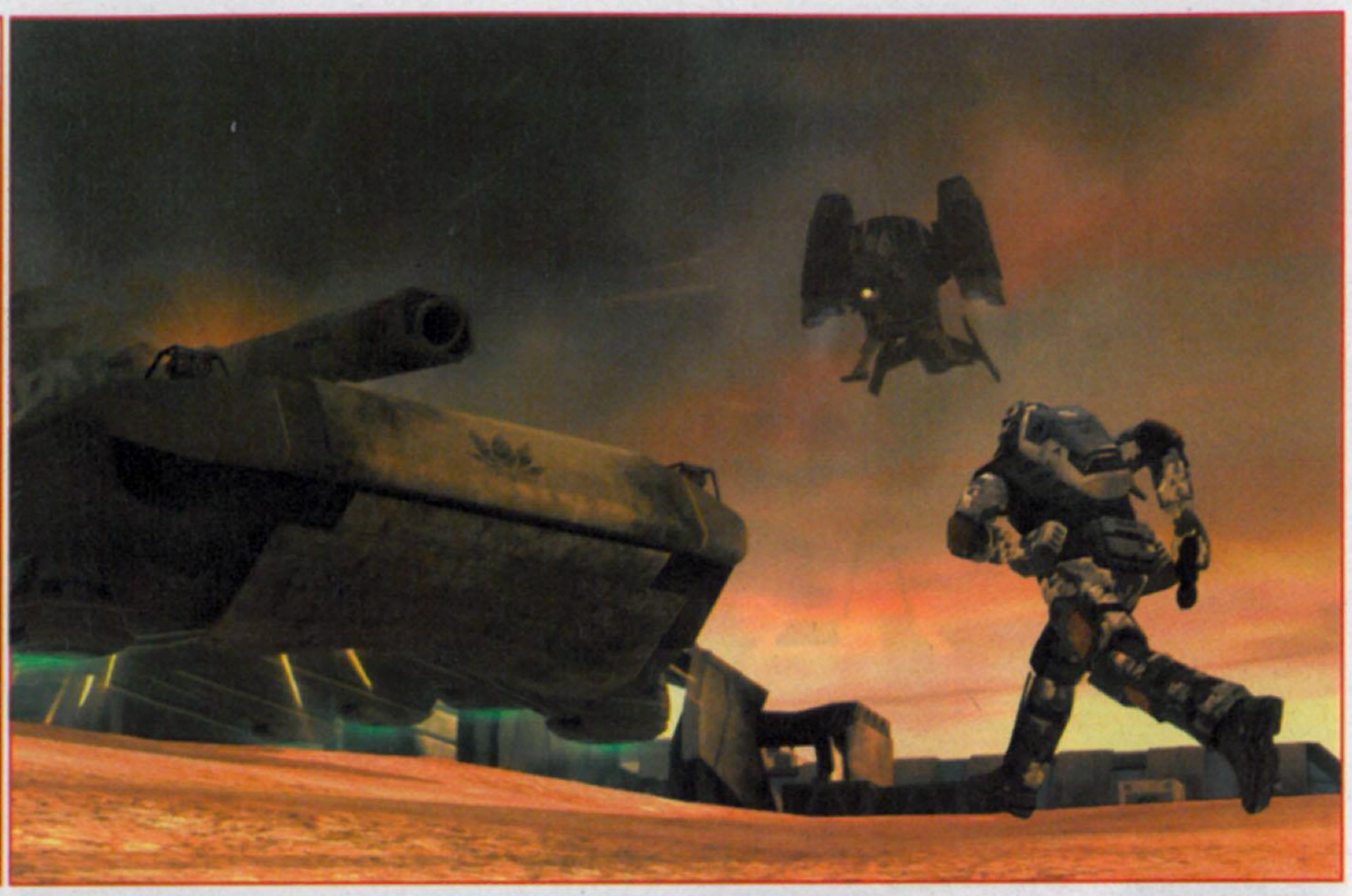
### Înapoi în viitor

Între puţinele modificări pe care le-a suferit figurează câteva evoluţii veritabile. Sistemul de clase a fost revăzut în întregime. Jocul numără acum patru clase, pe lângă Commander: Sapper, Recon, Assault şi Support, pe umerii cărora cad atributele celor şapte clase din **Battlefield 2**. Soldatul de bază, Assault-ul, dispune de o mitralieră clasică şi de o trusă de prim ajutor, în timp ce Recon îşi asumă şi rolul de Sniper şi de membru al Forţelor Speciale. La rândul lui, Support-ul este „răul clasei", cu mitralierele sale imense şi foarte puternice, dar şi cel care îşi aprovizionează camarazii cu muniţie şi instalează apă-









rarea necesară menţinerii unei poziţii. În fine, comandantul este şi el prezent. Ales de jucătorii echipei sale, el posedă o vedere globală asupra hărţii de operaţiuni şi poate, graţie comunicării prin satelit, să vadă preţ de câteva clipe toate unităţile, să lanseze salve de rachete într-un punct precis, drone care arată adversarii pentru scurt timp membrilor echipei şi, în fine, singura noutate pentru el, poate lansa şarje de plasmă care permit imobilizarea temporară a vehiculelor.

La prima vedere, această concentraţie de aptitudini în numai câteva profiluri nu este implementată de dragul jucătorului, care ar prefera să aibă posibilitatea alegerii. Totuşi, într-un joc bazat pe teamplay cum este **Battlefield 2142**, această alegere de gameplay fluidizează niţel lucrurile, permiţându-ne să ieşim din nişte situaţii delicate cu un squad de numai trei patru camarazi, ceea ce nu era cazul în episodul precedent. În general, nu avem de-a face cu noutăţi care să rupă gura târgului, dar, exact ca în **BF2**, putem debloca upgrade-uri specifice fiecărui tip de soldat, prin realizarea de acţiuni caracteristice fiecărei clase. Astfel, un Assault specializat în medicină se poate trezi în fruntea clasamentului fără să tragă un singur foc de armă şi primi astfel numeroase puncte cu care să-şi deblocheze upgrade-urile. Odată atins un obiectiv, jocul ne permite să alegem între diferite upgrade-uri de bază, care sunt disponibile pentru fiecare clasă, bonusuri ce vor fi disponibile în mod permanent în contul nostru, deci utilizabile chiar dacă schimbăm tabăra. Aparenta sărăcie de clase este astfel compensată de numeroasele upgrade-uri deblocabile: noi arme puternice, truse de medicină şi muniţie mai eficace, grenade de toate felurile, etc. Comandaţii de squad posedă, la rândul lor, item-urile proprii, cum sunt balizeze de respawn care permit membrilor squad-ului să se respawn-eze în locul în care au fost lansate sau grenade ofensive speciale. Mai uşor de obţinut decât în **BF2**, aceste upgrade-uri sunt la fel de numeroase şi adesea foarte utile (de exemplu, punctul de respawn portabil al liderului) şi independente de la o clasă la alta. Dintr-o dată, acest fapt marchează nu numai o diferenţă netă între sărmanii debutanţi ca Remus şi jucătorii îmbătrâniţi în **World of Warcraft** ca Paul, dar nu încurajează schimbarea clasei în funcţie de necesităţile strategice ale momentului.

### Titan Quest

Titanii sunt nişte imense fortăreţe zburătoare, cu o putere de foc monstruoasă şi care servesc drept bază principală. În acest mod, partida se desfăşoară în doi timpi. În primul tempo, două echipe trebuie să cucerească nişte silozuri de rachete plasate aiurea pe hartă, aidoma punctelor în modul *Conquest*, şi să le reprogrameze pe acestea ca să lanseze rachetele asupra Titanul advers. Pe măsură ce partida înaintează, aceste rachete vor şubrezi scutul Titanului, până la a-l distruge, ajungându-se astfel la faza a doua a jocului. În acest moment începe asaltul asupra Titanului: jucătorii debarcă din elicoptere sau utilizează vehiculele de transport ca să se ejecteze pe mormanul de fier. Odată pătrunşi în Titanul advers, trebuie să distrugă cele patru console care permit accesul la nucleul energetic al Titanului pentru a-l arunca în aer. Dacă prima fază a modului *Titan* este foarte asemănătoare modului *Conquest*, finalurile de partidă sunt întotdeauna foarte ritmate. Odată străpuns scutul Titanului, asistăm la asalturi desfrânate ale atacatorilor şi



## Battlefield Vietnam (2004)

Battlefield Vietnam a schimbat contextul jocului original, păstrând intacte principiile de bază: două echipe se confruntă pe hărţi imense, făcând uz de vehicule şi de clase de personaje diferite, pentru a controla puncte preţioase pe hartă şi a scade contorul tickets adverse. În Battlefield Vietnam, elicopterele, muzica, noul sistem de captură de flag a cărui durată este invers proporţională cu numărul de jucători prezenţi prin preajmă, engine-ul îmbunătăţit, posibilităţile de echipament variate, toate aceste features nu au făcut ca jocul să primească laurii pe care şi-i dorea. Mai degrabă a fost văzut ca un simplu add-on la jocul original, căci partidele nu diferă prea mult de cele din BF 1942. Adevărate orgii de debarcări din elicoptere, pârjol de napalm şi progreşie lentă prin iarba înaltă, bătăliile şi-au pierdut în tranziţie ceva din anvergura care dădea tot şarmul lui Battlefield 1942. E foarte adevărat, pe de altă parte, că gameplay-ul rămânea la fel de eficace şi la fel de distractiv... dar nu şi pentru jucătorii hardcore ai seriei. Păcat că puterea imensă de foc a M-60-ului şi, într-o mai mică măsură a elicopterelor au dăunat grav varietăţii ansamblului.





PAC-PAC ce bine scuipă jucăria asta



DUPĂ 2 STICLE DE VODCĂ fratele Emil a zburat către cer

la o apărare îndârjită a ocupanţilor. Cum, adesea, scuturile Titanului cedează în acelaşi timp, trebuie să ţinem cont că timpul câştigat în apărarea propriului Titan este identic cu timpul acordat atacatorilor Titanului advers. Asistăm aşadar la lungi şi sângeroase asedii, până ce unul dintre Titani cedează. Senzaţia că ai dus la bun sfârşit o misiune de comando este foarte accentuată. Destul de obscur iniţial, acest mod de joc inedit pentru serie aduce o gură de aer proaspăt jocului şi dă naştere unor lupte de-a dreptul epice care cer o serioasă doză de teamplay.

## Carniţă de tun?

Botsii sunt tot atât de idioţi, nu ştiu să se folosească de vehicule şi sunt destul de seci ca să urce jocul pe o treaptă superioară a atmosferei de amestec coop şi acte eroice proprii multiplayer-ului între bunii şi bătrânii jucători de **Battlefield**, în carne şi oase. Aşadar, nu avem nicio campanie single propriu-zisă, cu hărţi separate (pe care trebuie să le mai şi deblocăm), în momentul în care ne cade conexiunea internet. Oricum, single-ul nu a fost niciodată obiectivul lui DICE în **Battlefield**. Dincolo de penuria de noutăţi în comparaţie cu **BF2**, **Battlefield 2142** rămâne acelaşi FPS cu o atmosferă inegalabilă. Odată ce te trezeşti în lupte care angrenează până la 64 jucători simultan, eşti complet absorbit în infernul războiului viitorului. Purcezi încrezător spre câmpul de luptă ştiind că poţi să întorci situaţia dacă îi surprinzi pe soldaţii care blochează un punct de vreo 10 minute; strângi din fese în momentul în care un fascicul orbital face prăpăd în jurul tău şi tu trebuie să menţii poziţia. Exploziile, manevrele ingenioase, eroii zilei sunt ceva obişnuit în **Battlefield 2142**, la fel cum au fost în **Battlefield 2**. La toate acestea participă intens coloana sonoră, căci sunetul este excepţional: se aud mitraliere din toate părţile, impactul proiectilelor deasupra capetelor, motoarele vehiculelor... totul este făcut pentru ca jucătorul să se creadă pe un câmp de bătălie futurist.

Engine-ul grafic al lui **BF2** a fost uşor modificat şi, chiar dacă nu mai impresionează ca în 2005, **BF 2142** nu apare deloc dezagreabil ochiului. Vehiculele şi armele au avut parte de un relifting serios, reuşit per ansamblu. Decorurile rămân însă marea decepţie a jocului. Viitorul e cam tern prin ţinuturile DICE. Hărţile sunt monotone, în majoritate griul şi albul predomină, rareori apărând galbenul mai plăcut al nisipului. Şi decorurile sunt destul de goale, mai ales pe hărţile mari.

La aproape un an de la apariţia lui **Battlefield 2**, **Battlefield 2142** nu revoluţionează seria, ci reia fără jenă marile linii ale gameplay-ului acesteia. În ciuda universului futurist al titlului, controlăm în diferite moduri vehiculele pe care ni le oferă jocul, purtăm atacurile tot la fel asupra punctelor de control, iar senzaţiile sunt cam aceleaşi; jocul rămâne însă tot atât de fun, dar asemănarea prea mare cu precursorul i-ar putea îndepărta pe doritorii de nou. Din fericire a fost implementat modul *Titan* şi sistemul de upgrade-uri deblocabile a evoluat, ceea ce poate reaprinde pasiunea veteranilor seriei... în aşteptarea unui eventual **Battlefield 3**.

QUETZALCOETIL
cipri@pcgames.ro



## Punctaj
### BATTLEFIELD 2142



| | |
|---|---|
| PRODUCĂTOR | DICE |
| PUBLISHER | Electronic Arts |
| OFERTANT | Best Distribution |
| PREŢ | 119,88 RON |
| VÂRSTĂ | de la 16 ani |

**PRO & CONTRA**

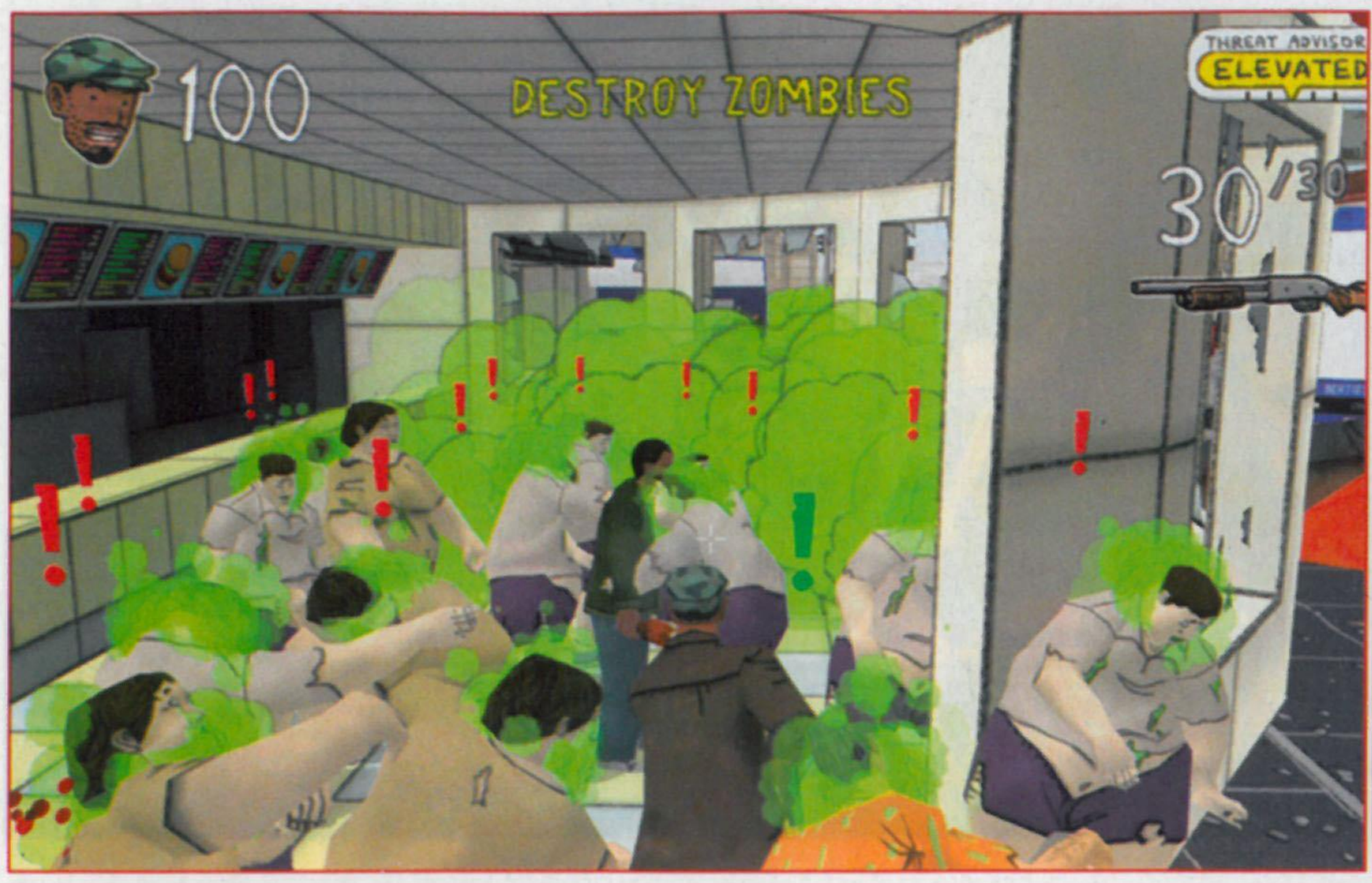
- + modul *titan*
- + gameplay marca „Battlefield"
- + bonsurile deblocabile
- − puţine nouăţi faţă de BF2
- − hărţi terne

| | |
|---|---|
| *Grafică* | 84% |
| *Sunet* | 91% |
| *Gameplay* | 85% |
| *Atmosferă* | 85% |

**86%**

| NECESAR | | RECOMANDAT | |
|---|---|---|---|
| CPU | - 1,7 GHz | CPU | - 3 GHz |
| Video | - 128 MB | Video | - 256 MB |
| RAM | - 512 MB | RAM | - 1024 MB |

*JOCURI ASEMĂNĂTOARE:*
SERIA BATTLEFIELD






# Bad Day L.A.

Domnul Zahar Zăhărescu Limonadă mi-a şoptit la ureche că Aspyr a publicat jocul despre care am făcut un preview promiţător. Şi articolul şi jocul erau promiţătoare. Dar omul mi-a mai şoptit ceva: jocul acesta nu este altceva decât un produs de la secţiunea dulciuri, sortimentul rahaturi. Aşa că, având acest gust inoculat în conştiinţă de domnul Z.Z.L., am purces la analiza de disecţie şi igienizare a jocului. Ceea ce a pornit de la un concept bun, adică ideea de satiră politică şi socială, într-o prezentare cartoon 3D, ce părea foarte potrivită pentru a îmbrăca cu căldură acest concept, a ajuns să fie doar... căldură. Din aceea pe care o degajă gazele fâsâitoare care poluează tot mai mult industria gaming-ului.

Anthony Williams un homeless nici prea negru, dar deloc alb, devine erou fără voie în cea mai dezastruoasă zi a Los Angeles-ului. În aceeaşi zi, oraşul este atacat biologic, lovit de o ploaie de meteoriţi, teroriştilor tocmai le reuşesc toate atentatele, tsunami loveşte cartierele de pe coastă, iar invazia militară mexicană este în plină desfăşurare. Locuitorii devin zombies ca urmare a infecţiei de la bombele biologice. Celelalte dezastre naturale şi nenaturale mai descoperiţi-le şi voi, dacă aveţi înclinaţie către aşa ceva. De la această poveste.porneşte dezastrul jocului. Gameplay-ul este incoerent, AI-ul mulţimii de adversari este aproape inexistent. Eu înţeleg că sunt americani şi pe deasupra satirizaţi, dar chiar aşa de lemn dom'le?! Jocul este repetitiv şi, chiar dacă joci cu cheia de la cric sau cu shot-gun-ul, ai de rezolvat cam aceleaşi treburi. Omori cetăţenii zombie, salvezi bandajând sau stingând cu extinctorul cetăţenii răniţi sau aflaţi în flăcări etc. Dacă faci greşeala să treci de partea întunecată a „Forţei", cetăţenii buni ai oraşului se crizează foarte rapid şi, lezaţi în orgoliu, sentimente şi prin alte părţi sensibile ale trupului încearcă rapid să te linşeze ajutaţi de poliţişti. Până şi scenele grafice încep să semene parcă la un moment dat.

Umorul satiric se reduce la câteva trimiteri directe la rasism şi prea puţină politică, dar gesturile şi replicile au o vulgaritate gratuită. Personajul Beverly se vrea o satiră la viaţa mondenă a bogătaşilor (Beverly Hills, aaaaa). Mai avem şi un mexican amnezic, drujbist de meserie, băieţelul cu voma ce te face zombie şi sergentul jovial, crud şi tembel, fără două degete la unica mână rămasă. Ăştia ar fi cică emblematici! Mă rog! Tipul de umor seamănă de departe cu stilul MTV, dar de foarte departe (pentru a nu-i supăra pe cei de la MTV).

Eh! Probleme mai sunt destule, dar concluzia clară e că, o idee genială se poate transforma într-un mare rahat, vorba domnului Zahar Zăhărescu Limonadă. Deci îl recomand doar amatorilor de „dulciuri cancerigene".

LEBĂDA WIIENEZĂ
marius@pcgames.ro

## Punctaj
### BAD DAY L.A.



| | |
|---|---|
| PRODUCĂTOR | Enlight Software |
| PUBLISHER | Aspyr |
| OFERTANT | - |
| PREŢ | cca. 45 euro |
| VÂRSTĂ | de la 16 ani |

**PRO & CONTRA**

- + conceptul de start
- − repetitiv
- − monoton
- − vulgar
- − nonsens

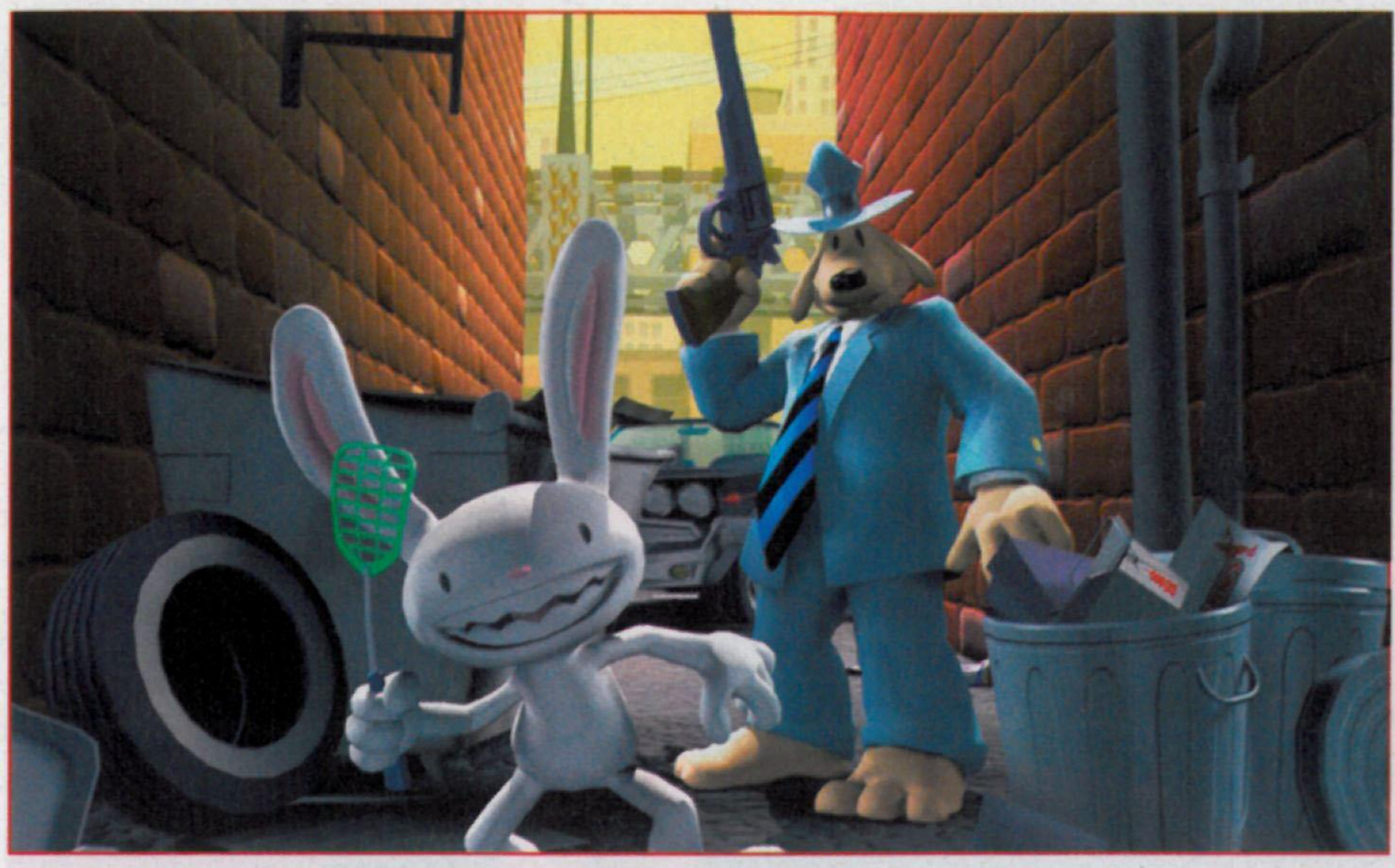
| | |
|---|---|
| Grafică | 74% |
| Sunet | 65% |
| Gameplay | 35% |
| Atmosferă | 40% |

**43%**

| NECESAR | | RECOMANDAT | |
|---|---|---|---|
| CPU | - 1,8 GHz | CPU | - 2,8 GHz |
| Video | - 64 MB | Video | - 128 MB |
| RAM | - 256 MB | RAM | - 1024 MB |

**JOCURI ASEMĂNĂTOARE:**
RESERVOIR DOGS, GTA: SAN ANDREAS







# Sam & Max: Culture Shock

**Astăzi din păcate nu prea mai ies jocuri de aventură haioase, construite în primul rând pe umor. Absenţa jocurilor semnate LucasArts se vrea compensată de reînvierea seriei Sam & Max de către Telltale Studios.**

LucasArts a fost cunoscut pentru o lungă perioadă de timp, nu doar datorită **Star Wars**, ci şi datorită jocurilor de aventură pe care le-a realizat. **Day of The Tentacle**, **Grim Fandango** sau **Monkey Island** sunt doar câteva titluri care să ne amintească de o epocă glorioasă, dar demult apusă. În urmă cu 13 ani a apărut un joculeţ care a devenit unul dintre cele mai populare titluri adventure ale perioadei, **Sam & Max**.

Cu ceva timp în urmă a fost vorba de reînvierea celor doi protagonişti, întregul eveniment transformându-se într-un adevărat fiasco. LucasArts ba anunţa, ba nega, ba confirma, ba anula. În cele din urmă, proiectul a ajuns la cei de la Telltale Games şi uite că a apărut rodul muncii lor – sau mai bine zis prima gustare...

Noul **Sam & Max** va apărea în formatul episodic de care se bucură din ce în ce mai multe jocuri (vezi **SiN** sau **Half-Life 2**). Primul sezon din aventurile copoiului şi iepurelui nebun va conţine şase episoade, fiecare episod având câte 3-4 ore de joc. Chiar dacă este cam puţin, ne putem consola cu gândul că episoadele vor apărea totuşi într-un ritm mai alert.

Noile aventuri ne duc undeva în anii ' 70, **Culture Shock** urmărind îndeaproape structura jocului original, oferind însă o poveste complet nouă. Întregul joc se bazează pe poante absurde şi totuşi deosebit de distractive. În primul episod, echipei de detectivi privaţi îi revine sarcina de a opri răspândirea unui val de hipnoze malefice pornite de către Brady Culture. Pentru a îndeplini sarcina va trebui să rezolvi fiecare puzzle, cât de mic, folosind obiectele care te înconjoară. E bine să fii atent la tot ce se întâmplă în jurul tău, deoarece soluţia şi sfaturile pot să vină din cele mai neaşteptate locuri: câteodată de la televizor, alteori din dialogurile lui Sam cu Max. Nu ţi se dă mură-n gură rezolvarea, dar jocul conţine nenumărate aluzii la tot ce ar trebui să faci.

Producătorii au încercat să refolosească cât mai multe elemente ale jocului original pentru a-i păstra atmosfera inconfundabilă. O primă surpriză plăcută este reîntâlnirea vechilor ritmuri de jazz care te acompaniază la fiecare pas. În era graficii 3D, oricât de mult şi-ar fi dorit unii, nu se putea păstra grafica 2D. Producătorii au reuşit să făurească un engine grafic simpatic, fără prea multe cerinţe, care se potriveşte cu lumea de desen animat a jocului. Controlul a fost simplificat, cam prea mult pentru gusturile unui jucător hardcore. Lipsesc multiplele posibilităţi de interacţiune când puteai să te uiţi, să iei în mână şi să foloseşti diferitele obiecte. Acum fiecare obiect din jur îndeplineşte o funcţie specifică, ce este activată printr-un singur clic de mouse.

**Culture Shock** chiar dacă este foarte scurt, este foarte intens şi bine realizat, poantele ţinându-se lanţ. Dacă şi celelalte episoade vor fi la fel de reuşite, cele 18-20 ore de joc cumulate vor fi un adevărat deliciu.

SPIRU HAREM
jacint@pcgames.ro

## Punctaj
### SAM&MAX: CS

| | |
|---|---|
| PRODUCĂTOR | Telltale Games |
| PUBLISHER | Telltale Games |
| OFERTANT | - |
| PREŢ | cca. 6 euro |
| VÂRSTĂ | fără limită |



**PRO & CONTRA**

- + poante originale şi absurde
- + muzica originalului
- − prea scurt
- − control mult prea simplificat

| | |
|---|---|
| Grafică | 83% |
| Sunet | 90% |
| Gameplay | 82% |
| Atmosferă | 89% |

**86%**

| NECESAR | | RECOMANDAT | |
|---|---|---|---|
| CPU | - 800 MHz | CPU | - 1,5 GHz |
| Video | - 32 MB | Video | - 64 MB |
| RAM | - 256 MB | RAM | - 512 MB |

**JOCURI ASEMĂNĂTOARE:**
GRIM FANDANGO, BONE







# Garfield 2

Sunt un fan înrăit al celui mai egoist şi mai mitocan motan din lume. Chiar dacă nimeni nu ar vrea un asemenea animal de casă, Garfield are un şarm unic şi irezistibil. BD-urile lui Jim Davis şi desenele animate care l-au avut în centru pe ghemotocul cu blană portocalie supradimensionat au fost geniale. De film şi de jocuri am încercat însă să mă ţin cât mai departe, pentru a nu-mi ruina iluzia pe care mi-am făcut-o despre acest motan care a cucerit lumea. Odată cu apariţia celui de-al doilea film a fost inevitabilă şi apariţia unui joc care, pe baza premiselor, îmi dădea motive de optimism. **Garfield 2** are la bază evenimentele din "A Tail of Two Kitties", dovedindu-se a fi un joc simpatic, dar pe alocuri puţin cam dificil pentru categoria de vârstă căruia i se adresează (copii).

Povestea începe cu separarea lui Gafield de stăpânul său John, în drum spre Londra. Bagajele în care protagonistul a găsit ascunziş şi cele în care călătorea un alt motan de viţă nobilă englezească, au fost amestecate, la fel şi animalele. Osul domnesc britanic ajunge în locul lui Garfield, cel din urmă ajungând să se bucure de o viaţă fără griji. Castelul pe care îl ia în stăpânire eroul nostru este mult râvnit de către maleficul Dargis. Garfield adună animalele casei şi porneşte o revoluţie mai ceva ca a lui Che Guevara.

Tutorialul este scurt şi la obiect. Doar e vorba de un jump and run (astăzi i se spune şi acestui gen action-adventure). După distrugerea grădinii, urmează răscolirea castelului în cadrul vânătorii de lasagna. Gameplay-ul se bazează în marea sa majoritate pe misiuni simple grupate în jurul eliberării animalelor prizoniere. Oponenţii care încearcă să-ţi zădărnicească eforturile sunt alte animale mai puţin simpatice, precum păianjenii sau broaştele. După terminarea unei misiuni, ţi se deschide calea spre o alta. Majoritatea acestora sunt aproape identice, variind doar nivelul de dificultate. Mini-jocurile sunt simpatice, dar câteodată prea dificile pentru ăla micu'. La fel ca titlurile genului, şi **Garfield 2** încorporează elementele de gameplay clasice: explorare, puzzle-uri şi provocări de îndemânare. Distracţia oferită de joc este amplificată şi de perspectiva joasă care corespunde cu talia lui Garfield. Linearitatea şi mai ales controlul însă reduc enorm din distracţie. Grafica este drăguţă, personajele fiind bine animate. Castelul şi celelalte locaţii au fost redate detaliat, cu menţiunea că uneori sunt prea întunecate.

**Garfield 2** este destul de dificil pentru copii, dar prea copilăros şi uşor pentru maturi, mai ales din cauza controlului, care poate fi înlesnit prin folosirea unui gamepad. Jocul este recomandat fanilor, oferind distracţie pe termen scurt.



## Punctaj
### GARFIELD 2



| | |
|---|---|
| PRODUCĂTOR | Asobo Studio |
| PUBLISHER | Game Factory |
| OFERTANT | - |
| PREŢ | cca. 30 euro |
| VÂRSTĂ | fără limită de vârstă |

**PRO & CONTRA**

- \+ gameplay distractiv
- \+ poante simpatice
- − prea dificil pentru cei mici
- − linear

| | |
|---|---|
| Grafică | 77% |
| Sunet | 73% |
| Gameplay | 71% |
| Atmosferă | 74% |

**74%**

| NECESAR | | RECOMANDAT | |
|---|---|---|---|
| CPU | - 1 GHz | CPU | - 1,5 GHz |
| Video | - 64 MB | Video | - 128 MB |
| RAM | - 256 MB | RAM | - 512 MB |

**JOCURI ASEMĂNĂTOARE:**
GARFIELD

SPIRU HAREM
jacint@pcgames.ro

# Neverwinter Nights 2

O odraslă de zeu, una de demon, un dwarf şi un paladin ţrec pragul unei cârciumi rău famate... **Nu, nu urmează o glumă prăfuită, ci zăngănitul săbiilor, sunetul capetelor care se ciocnesc de tejghea, vâjâitul pumnalelor care zboară prin încăpere, murmurul unei formule magice şi apoi vocea piticului care întrerupe liniştea instaurată cerând încă o rundă de licori.** Bine ai venit din nou în lumea AD&D!












Acum câţiva ani **Dungeons and Dragons** a devenit similar cu roleplaying-ul pe calculator. Datorită unor jocuri ca **Baldur's Gate** sau **Icewind Dale**, BioWare şi Black Isle nu doar şi-au clădit un renume, ci au popularizat RPG-urile fără să facă compromisuri prea dureroase faţă de versiunea pen and paper. Primul **Neverwinter Nights** apărut în 2002 (din păcate fără colaborarea lui Black Isle) a încercat să readucă în atenţie sistemul de reguli uitat într-un colţ printre fire de păianjen, uşurând sarcina jucătorilor şi adăugând o a treia dimensiune. În pofida editorului genial şi multiplelor posibilităţi online, mulţi jucători vechi au strâmbat din nas spunând că lipseşte câte ceva din gameplay-ul nou. După patru ani, vine continuarea cu o grafică îmbunătăţită, cu AD&D 3.5 şi cu o nouă echipă producătoare responsabilă printre altele de realizarea lui **Star Wars: Knights of the Old Republic II**.

## Moştenire familială

Cu succesul răsunător al lui **Oblivion** şi prăbuşirea spectaculoasă a lui **Gothic 3, Neverwinter Nights 2** a stârnit şi mai mult curiozitatea fanilor. Sarcina producătorilor de a se ridica la nivelul aşteptărilor nu a fost una deloc uşoară. Pentru a îmbunătăţi continuarea, designerii s-au folosit atât de idei noi cât şi de importuri de inspiraţie de pe alte tărâmuri. Cea mai mare schimbare adusă jocului este implementarea party-ului controlabil de jucător (o caracteristică a jocurilor AD&D mai vechi). Însă, spre deosebire de marii clasici şi continuând tradiţia **KotOR**, nu poţi alege din mai mulţi luptători sau magicieni, în funcţie de aliniamentul sau scopurile pe care le urmăresc aceştia. Pe parcursul aventurii tale vei întâlni un număr impresionant de personaje care ţi se vor alătura, aproape din fiecare clasă câte unul. Chiar dacă multe dintre aceste personaje sunt construite pe baza unor stereotipuri (pitic etern însetat şi etern certăreţ, pui de demon cleptoman şi vrăjit de bogăţii), personalitatea lor este bine conturată şi joacă un rol important în gameplay. În funcţie de deciziile pe care le vei lua, le vei câştiga încrederea sau dimpotrivă vei scădea în ochii lor. Personalitatea companionilor tăi se manifestă în timpul dialogurilor şi cutscenes care marchează momentele mai importante. În rest, fiecare personaj intră sub controlul tău total, cu inventar şi cu skill-uri cu tot. Numărul de membri pe care-l poţi avea în party simultan va creşte odată cu înaintarea în joc, dar niciodată nu vei putea lua cu tine toate NPC-urile care îţi stau la dispoziţie.



**CASTEL, DULCE CASĂ** Jilţul regal rămâne din păcate doar un accesoriu estetic



**MORMANELE DE BOGĂŢII** Contribuie la atmosferă, fără a avea un rol practic

*DIN PIATRĂ* Să mai zici că dwarfii nu sunt grei de cap...





*COMPANIE ALEASĂ* Configurația party-ului depinde numai de tine

*MOȘIER RESPECTABIL* În joc nu te ocupi doar de o casă, ci de un întreg castel





*NU EȘTI URÂT* Ai doar mici deficiențe la capitolul îngrijirea tenului



Sistemul este asemănător cu cel văzut în **KotOR**: înainte să pleci în misiune îți alegi companionii cu care vrei să lupți cot la cot, ceilalți rămânând la căldura șemineului, așteptându-ți reîntoarcerea. De cei pe care-i iei mai des cu tine te apropii mai mult, aflându-le secretele și aspirațiile, putând să-i ajuți să-și repună viața pe direcția dorită. Chiar dacă acest lucru conferă o rejucabilitate sporită, gameplay-ul din **Neverwinter Nights 2** seamănă foarte mult la gust cu CRPG-urile D&D din trecut.

## Povestea - inima jocului

În ultima vreme se pune un accent din ce în ce mai mare pe lupte și pe dezvoltarea personajului (un efect secundar al răspândirii MMO-urilor cu al lor PvP) și din ce în ce mai puțin pe poveste. Foarte mulți jucători pierd din vedere esența unui role playing game, văzând doar acțiunea din el. Obsidian a încercat să împace și hack-uitorul și dungeon master-ul, oferind o poveste stufoasă susținută de cantități considerabile de confruntări armate. Evenimentele încep în West Harbor, în ținutul denumit The Mere, o zonă evitată până acum de jocurile video D&D. Tutorialul propriu zis este destul de scurt (o festivitate de mici proporții, cu gust medieval), evenimentele păstrează însă un caracter introductiv până ce ajungi în orașul Neverwinter. Să ajungi în oraș cu misteriosul shard care ți-a fost încredințat de tatăl tău vitreg cu o inimă caldă ca o piatră funerară, nu este o sarcină foarte ușoară. Abia în Neverwinter începe să se desfășoare cu adevărat firul epic. Asemănător marelui clasic, **Baldur's Gate**, ești pus în diferite situații în care alegerea ta determină evoluția jocului. Odată cu dezvăluirea identității diferiților tăi adversari, ți se oferă și mai multe cărări care duc spre atingerea scopului tău. De exemplu, nici nu ai ajuns bine în portul din Neverwinter că deja trebuie să alegi

## D&D 3.5

La baza noului **NWN**, stă vestitul sistem Dungeons & Dragons 3.5. Această ultimă versiune a setului de reguli a apărut în iulie 2003 și este cunoscută și sub denumirea de Revised 3rd Edition sau D&D3.5. Istoria sistemului se întinde înapoi până în 1974 când a apărut primul **Dungeons & Dragons**, acesta fiind urmat în 1978 de primul **Advanced Dungeons & Dragons**. Pentru a elimina orice confuzie între **D&D** și **AD&D**, în 2000 termenul de advanced a fost eliminat din denumire, regulile fiind definitivate sub denumirea originală. Diferențele dintre versiuni afectează nenumărate aspecte ale jocului, începând de la crearea personajului, evoluția acestuia, desfășurarea luptelor și modul de câștigare a punctelor de experiență. Pentru a afla mai multe detalii vizitați pagina oficială www.wizards.com.



dacă să lupţi de partea legii sau să urmezi căile mai bănoase ale bandiţilor. Firul epic este unul ţesut deosebit de dens, despre care trebuie spus că rămâne la fel de interesant pe întreg parcursul jocului. Cursul evenimentelor este în mare măsură rezultatul dialogurilor purtate. O charismă ridicată sau nişte abilităţi diplomatice pot face minuni când vine vorba de obţinerea de informaţii, la fel ca intimidarea sau bluff-ul. Posibilităţile multiple de dialog dau profunzime părţii de roleplay, permiţând definirea personajului tău nu doar prin abilităţile şi skill-urile alese, ci şi prin comportamentul său. Modificarea aliniamentului moral şi etic îţi pot deschide calea şi spre anumite prestige class-uri. De exemplu, un paladin care abuzează de puterea şi abilităţile sale se poate trezi foarte uşor ca blackguard, neputând să evolueze ca paladin până nu-şi remediază aliniamentul. O îmbunătăţire adusă de producători este adăugarea sunetului la toate dialogurile importante. Actorii au făcut o muncă excelentă, adesea provocându-ţi râsete în hohote şi scăpându-te de obositoarele lecturi ale liniilor de dialog. Am spus deja că aceste dialoguri modifică influenţa pe care o ai asupra membrilor party-ului tău, în situaţii extreme trezindu-te fără ei. Câteva dintre personajele întâlnite îţi oferă şi diferite side quest-uri incitante care pot fi investigate sau ignorate. E bine de ştiut însă că rezolvarea problemelor personale ale companionilor tăi pot spori numărul de alternative prin care să rezolvi firul epic principal.

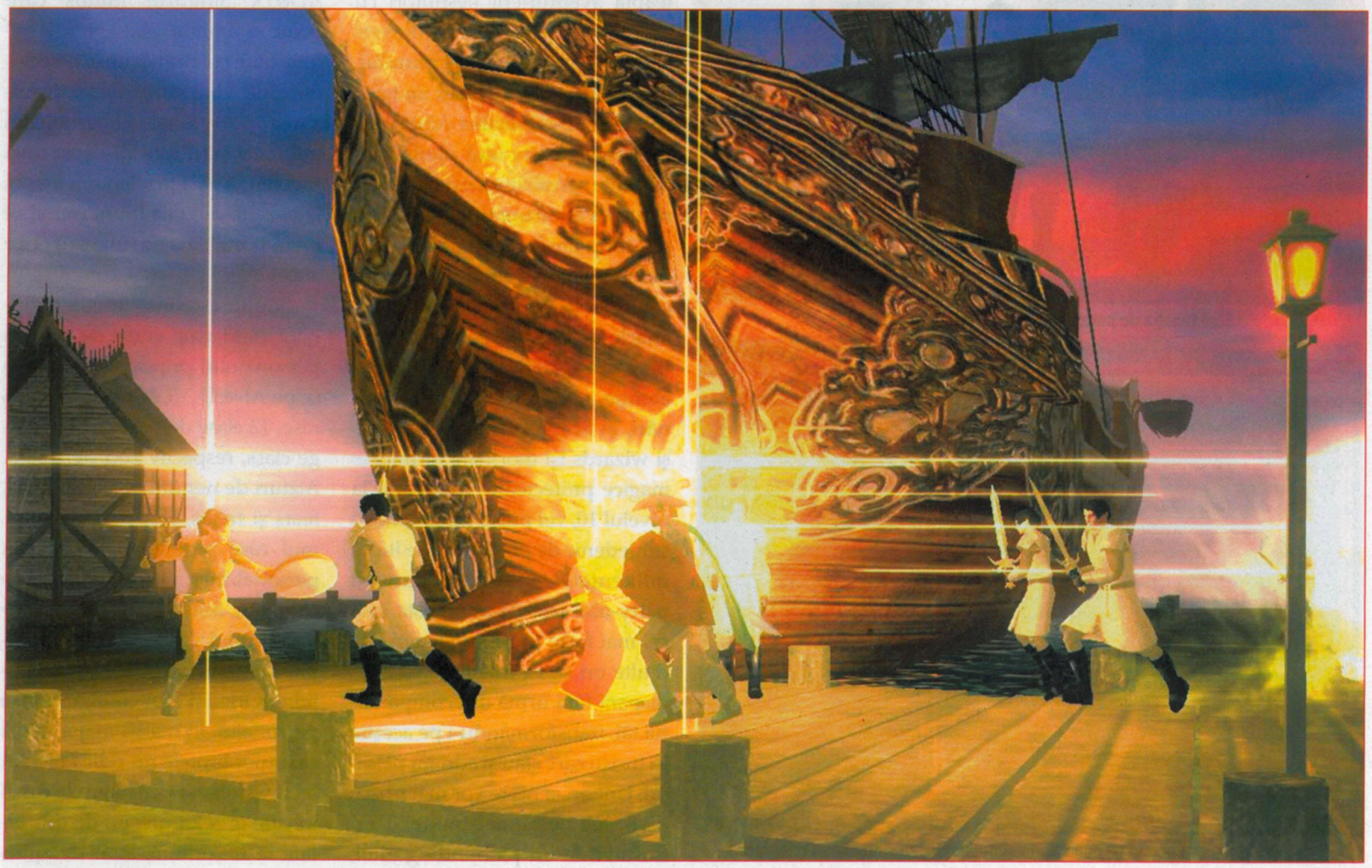
## Moşier dual class

Dacă nu te grăbeşti foarte mult cu jocul sau te oboseşte vânătoarea continuă a firului epic principal, te poţi delecta lungind plăcerea cu quest-urile secundare care se află din belşug în joc. Sarcinile tale se diversifică mai mult când intri în posesia unei întregi cetăţi împreună cu pământurile dimprejur. Obţinerea moşiei este o parte a desfăşurării poveştii prin-

## Ghilda meşteşugarilor liberi salută workbench-urile

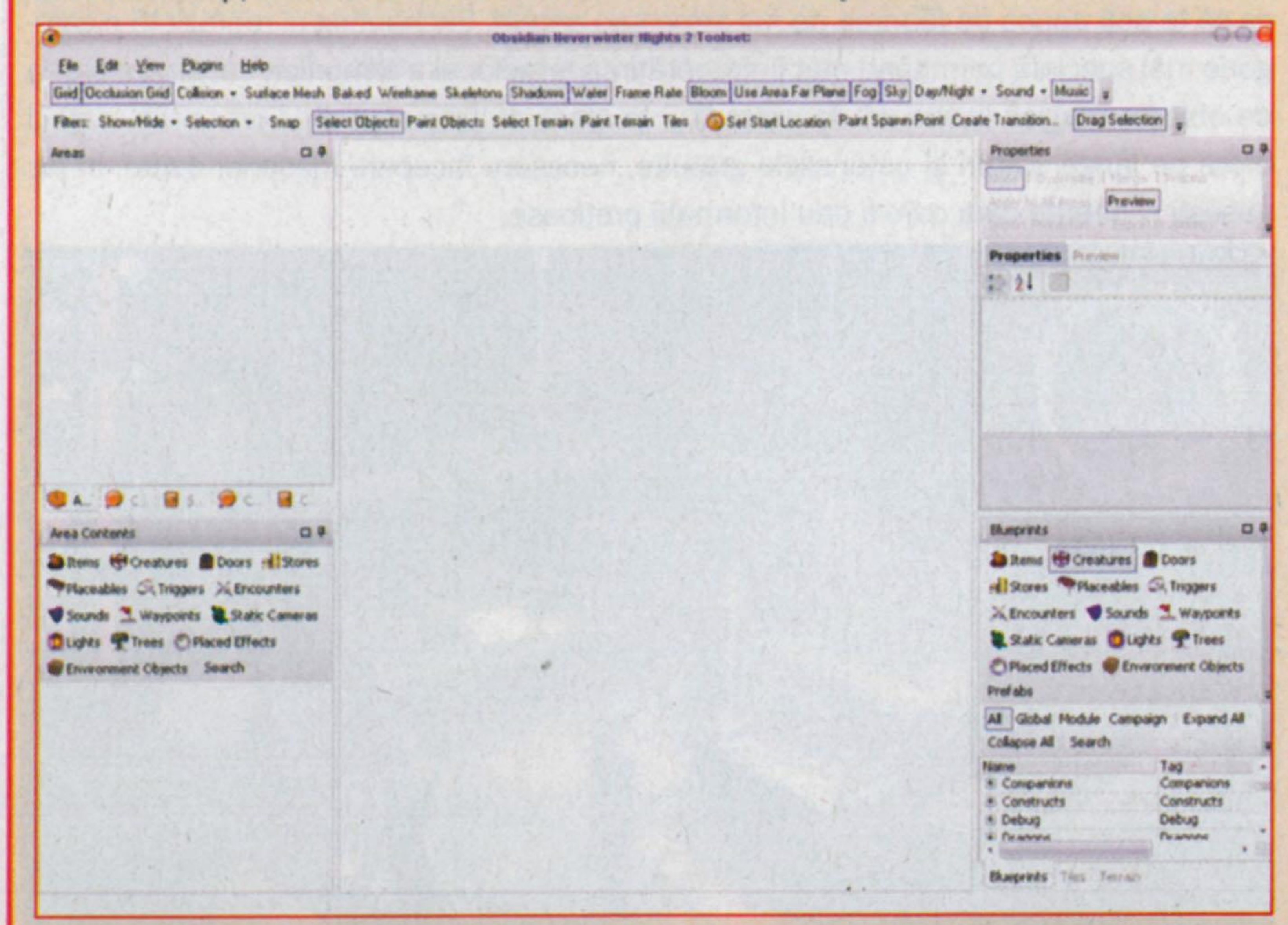
O influenţă vădită a MMORPG-urilor actuale şi a sistemului din **The Elder Scrolls** este introducerea sistemului de crafting, **NWN 2** fiind primul joc AD&D în care apare posibilitatea creării de obiecte. Această activitate a fost împărţită în trei categorii: armor crafting, weapon crafting şi enchanting. Realizarea acestora diferă foarte de mult de bazele creării de opţiuni întâlnite în **Hordes of the Underdark**. Investind în skill-urile corespunzătoare, dacă ai şablonul şi materialele necesare, mai ai nevoie doar de o bancă de lucru ca să te poţi apuca de făurirea de noi arme sau armuri. Enchanting-ul reprezintă o categorie mai specială permiţând atât îmbunătăţirea armelor şi a armurilor, cât şi fabricarea de obiecte magice (wand-uri de exemplu). În afară de trainer-ul din Fort Locke, care-ţi oferă pe lângă sfaturi şi ustensilele gratuite, necesare începerii meseriei dorite, în joc găseşti şi diferite cărţi care-ţi dau informaţii preţioase.



## Aurora îmbunătăţită

Majoritatea jocurilor din ultima vreme oferă nişte unelte cu care cei talentaţi sau pasionaţi pot să-şi creeze conţinutul propriu. Toolset-ul din **NWN 2** este însă deosebit de evoluat. Cel mai bun exemplu este faptul că Obsidian a dezvoltat cu ajutorul lui jocul. Cel mai mare avantaj al acestui toolset este însă faptul că îl pot folosi şi cei care „nu le au" cu limbaje extraterestre precum assembly. Tutorialul inclus are o descriere detaliată despre toate elementele noi, împărţită în două secţiuni: crearea lumii şi crearea obiectelor. Datorită noului sistem care permite crearea de plugin-uri, asemănătoare cu cele din Photoshop, munca cu acest nou editor devine mai uşoară.





**STOP CADRU** Fără funcţia de pauză luptele pot deveni haotice




**CĂLĂTORII** Chiar şi cu noua hartă simplificată, se simte lipsa teleportării

cipale, însă îţi deschide calea spre nenumărate sarcini secundare, nevăzute încă în alte RPG-uri. Ca moşier cu două clase, niscaiva XP şi o pungă plină cu galbeni, trebuie să te ocupi de reparaţiile castelului şi ale clădirilor adiacente, poţi angaja negustori transformându-ţi fortăreaţa într-un mic centru comercial (propriu şi personal), poţi impune taxe fermierilor în schimbul consolidării terenurilor din jur şi poţi iniţia prospături în cariera nu tocmai uşoară de aventurier. Multe dintre NPC-urile care la prima vedere nu au un nici un rol îşi dezvăluie importanţa abia atunci când obţii castelul. Printre acestea se numără inevitabilul şi indubitabilul Deekin care apare acum în rolul unui comerciant, respectiv un blade golem şi un păianjen ce locuieşte pivniţele fortăreţei tale.

### Spada tocită vs. orcii de serviciu

Chiar dacă există o atât de mare varietate, nu lipsesc nici donjoanele întunecate care aşteaptă aventurierii neştiutori cu capcane perfide şi locuri de veci gata pregătite. Har Domnului, luptele nu mai sunt chiar un hack continuu, posibilitatea controlării membrilor party-ului oferindu-ţi anumite posibilităţi tactice. Planificarea confruntărilor sau oprirea timpului în loc permite manevrarea rogue-ului în poziţii confortabile pentru câte un sneak attack; de asemenea, oferă destul timp ca warrior-ul să poată atrage atenţia oponenţilor prin tachinări, în timp ce druizii, sorcerers şi wizards îşi mormăie formulele magice protectoare. Ajungând la nivelul 10, vei putea alege dintr-o sumedenie de posibilităţi de luptă influenţate şi de configurarea party-ului tău. AI-ul nu este însă cel mai forte punct al jocului. De multe ori se va întâmpla ca el să dispară fără urmă din companionii tăi, transformându-i pe aceştia în turişti care stau şi admiră peisajul. Uneori ei nu te vor mai urma, o vor lua pe căi nebănuite, dând dovadă de un pathfinding idiot, sau vor urmări cu un calm zen cum eşti masacrat. Oponenţii nu sunt foarte deştepţi sau foarte dificili, mai suferă şi ei din cauza aceleiaşi lipse de inteligenţă, dar per ansamblu putem spune că suntem mult mai mulţumiţi de ei decât de colegii de breaslă. Singura problemă e că nivelul lor de dificultate nu e tocmai echilibrat, unii boşi fiind prea puternici pentru nivelul lor, alţii prea slabi.

Adversarii despicaţi de o lovitură sănătoasă de two handed sword sau prăjiţi de un val de electricitate lasă în urma lor toate bunurile materiale. Din fericire, inventarul este la fel de încăpător ca în primul episod. Din cauza cantităţii mari de obiecte din joc, chiar şi aşa vei avea probleme cu spaţiul. Problema majoră rămâne limita de greutate, sloturi existând destule. Mulţi dintre cei care s-au obişnuit cu CRPG-urile sau MMORPG-urile moderne s-au plâns de lipsa unui sistem de inventar global, adevărul este însă că din acest punct de vedere jocul urmează îndeaproape tradiţia AD&D. Singurul minus care poate fi amintit este „pierderea" timpului cu distribuirea obiectelor când vine vorba de reorganizarea party-ului. O problemă mult mai mare este însă lipsa unei modalităţi de a te teleporta înapoi la baza ta de operaţiuni (scroll of town portal, magic rune sau orice altceva).

Nu lipseşte însă jungla opţiunilor când vine vorba de crearea personajului principal. Bazându-se pe AD&D 3.5, **NWN 2** oferă 16 rase, 12 clase de bază şi 17 prestige class, respectiv zeci de zeităţi. Alături de nenumăratele skill-uri, feats şi treats, respectiv de sistemul care permite o desăvârşită personalizare a aspectului avatarului tău, acest joc se poate mândri cu unul dintre cele mai complexe sisteme de creare a personajului. Oricum ţi-ai configura însă personajul, în marea majoritate a cazurilor luptele nu ridică nici un fel de problemă. În afară de cazul în care ai setat nivelul de dificultate la maximum, sunt de ajuns



### Punctaj
**NWN2**



| | |
|---|---|
| PRODUCĂTOR | Obsidian Ent. |
| PUBLISHER | Atari |
| OFERTANT | Best Distribution |
| PREŢ | 120 RON |
| VÂRSTĂ | de la 12 ani |

**PRO & CONTRA**

- + peste 50 ore de joc
- + fir epic bogat
- + reprezentare autentică de AD&D
- − cerinţe de sistem nejustificate
- − un finisaj jenant

| | |
|---|---|
| Grafică | 86% |
| Sunet | 88% |
| Gameplay | 87% |
| Atmosferă | 89% |
| Multiplayer | 89% |

**88%**

| NECESAR | | RECOMANDAT | |
|---|---|---|---|
| CPU | - 2,4 GHz | CPU | - 3 GHz |
| Video | - 128 MB | Video | - 256 MB |
| RAM | - 512 MB | RAM | - 1024 MB |

**JOCURI ASEMĂNĂTOARE:**
KotOR, POOL OF RADIANCE

câteva vrăji mai puternice cu efect pe arie pentru a reduce la tăcere nemulţumiţii din jur.

## Bugbears şi alte bug-uri

Anterior amintitul joc de voci al actorilor este completat de o coloană sonoră orchestrală. Ritmatele melodii care însoţesc bătăliile sunt alternate cu piese liniştitoare, care radiază calm, respectiv muzici pline de jale care marchează momentele tragice ale povestirii. Efectele de sunet sunt garantate, urletele oponenţilor, zgomotul vrăjilor şi clănţănitul armelor desăvârşind scenele de luptă. Singurul minus al capitolului audio este repertoarul redus de fraze al personajelor în momentul primirii unor comenzi.

Controlul satisface toate exigenţele, producătorii incluzând mai multe moduri de dirijare a personajelor. Nici camera nu-ţi stă în cale, controlul permiţând alegerea uşoară a unui unghi din care să ai perspectiva dorită.

Un minus foarte mare apare însă când vine vorba de hartă: pe lângă faptul că acestea sunt de dimensiuni reduse, producătorii ne-au luat şi fericirea explorării libere. În **NWN 2** evenimentele se petrec în puncte clar definite pe hartă, jucătorul sărind dintr-o locaţie în cealaltă, neavând posibilitatea de a explora liber pădurile şi văile din joc. Fiecare locaţie e o mini instanţă, asemănătoare cu MMO-urile de azi.

Nici mărimea hărţilor şi nici îmbunătăţirile engine-ului grafic nu explică însă creşterea spectaculoasă a poftei de hardware. Modele personajelor nu sunt deloc spectaculoase (adesea par neglijate) şi chiar design-ul monştrilor şi a armurilor este detaliat, tot nu putem răspunde la întrebarea de ce are nevoie **NWN 2** de atâta putere de calcul. Scenele se construiesc cam din aceleaşi elemente, dând un rezultat plictisitor. Până şi oraşul în sine arată tern, mai ales din cauza design-ului pătrăţos de clădiri şi a interioarelor care se repetă la nesfârşit. În schimb, vrăjile arată spectaculos fiind cele mai atractive părţi ale engine-ului grafic. Fără vrăji, **NWN 2** nu se ridică cu mai nimic deasupra unui joc mediocru, dar mănâncă de cel puţin trei ori mai multe resurse.

I-am ierta toate aceste defecte dacă jocul nu ar avea nenumărate bug-uri. La fiecare pas, chiar! Şi nu vorbim de erori micuţe care diminuează plăcerea de joc, ci de erori grosolane care fac imposibilă continuarea jocului. Printre, aceste se numără load-urile greşite (se întâmplă să te trezeşti într-o cu totul altă zonă decât destinaţia), oprirea bruscă a AI-ului companionilor, neapariţia dialogurilor cruciale sau pathfinding-ul catastrofal. De multe ori a fost nevoie de nenumărate reload-uri doar să apară cutscene, ori să apară load-ul bun, ori să nu se suprapună mai multe cutscenes în acelaşi timp. Nu ştiu ce au făcut betatesterii acestui joc, dar sigur nu şi-au făcut datoria.

Şi totuşi chiar, cu atâtea minusuri **Neverwinter Nights 2** e fermecător. Obsidian a reuşit să făurească un RPG lung, complex şi incitant care echilibrează destul de bine partea de role playing cu cantitatea mare de lupte. Frustrarea cauzată de bug-uri dispare relativ uşor, **NWN 2** fiind o experienţă ce merită încercată.

SPIRU HAREM
jacint@pcgames.ro

## Curăţăm pivniţa lu' bunicu'

În afară de îndelungatele ore necesare parcurgerii campaniei singleplayer, **Neverwinter Nights 2** oferă distracţie şi în multiplayer. Dacă ai conexiune la Internet poţi să-ţi creezi propria ta cameră pe serverele oficiale, să o protejezi cu parolă şi să îţi inviţi prietenii să parcurgeţi din nou jocul în modul ***cooperativ***. În acest caz, poţi să te foloseşti de personajele salvate în timpul campaniei singleplayer sau poţi să creezi unele noi, special pentru sesiunile online. A fost îmbunătăţit şi toolset-ul alăturat jocului, astfel nu va trece mult timp până vor apărea primele MOD-uri create de fani. Asemenea primei părţi, aceste noi module vor putea fi încărcate pe serverele **NWN 2**, putând să beneficieze de ele întreaga comunitate de jucători.





**Producător:** Bioware **Publisher:** Atari **Termen:** 16 iunie 2002

# Neverwinter Nights

Când vorbim de Bioware, vorbim de **Dungeons and Dragons** prin excelență. Cot la cot cu cei de la Black Isle, aceștia au dat lumii gaming-ului unele dintre cele mai titrate și mai respectate titluri din istoria RPG-ului. **Baldur's Gate, Neverwinter Nights**... Ce mai, toate acestea, puse cap la cap, ne oferă sute și sute de ore de gameplay, un univers în continuă dezvoltare, cu intrigile sale, cu alianțele și adversarii săi, un ținut mereu zdruncinat de războaie. **NWN** a fost și este un titlu controversat. Ideea de bază a unui RPG constă în dezvoltarea unui party, însă Bioware a riscat, renunțând aproape definitiv la acest concept, în favoarea unui gameplay ceva mai... solitar. În momentul apariției, jocul oferea o grafică de ultimă generație, prin intermediul engine-ului Aurora, un level cap de 20, o poveste interesantă și plină de răsturnări de situație și, probabil elementul care ia conferit titlului eternă rejucabilitate, un toolset prin intermediul căruia jucătorii își puteau crea propriile module, propriile aventuri, pe care ulterior să le pună la dispoziția pasionaților.

**Producător:** Bioware **Publisher:** Atari **Termen:** 17 iunie 2003

# Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide

La un an de la apariția lui **NWN 2**, Bioware a decis să dăruiască întregii comunități RPG-iste un prim add-on. Chiar dacă acesta nu este, nici pe departe, cel mai epic titlu care să fi ieșit pe porțile titratului producător, **Shadows of Undrentide** aducea o serie nouă de îmbunătățiri, o poveste despre care mulți au zis că o depășește pe cea din jocul original, precum și primele semne ale management-ului mercenarilor. Din păcate, durata destul de scurtă a campaniei singleplayer, precum și linearitatea acesteia dusă la extrem, au făcut din acest expansion doar o bază tehnică, prin intermediul căreia toolset-ul jocului era îmbunătățit cu noi elemente. Tot răul spre bine, însă,



deoarece sub-cultura multiplayer **NWN** intrase într-un oarecare declin și avea mare nevoie de o gură proaspătă de aer. Ceea ce s-a și întâmplat, de altfel.



**Producător:** Bioware **Publisher:** Atari **Termen:** 2 decembrie 2003

# Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark

Prin intermediul lui **Hordes of the Underdark**, Bioware a introdus conceptul de "epic", ridicând level cap-ul până la un amețitor 40, introducând un sistem de combat pe măsură, susținut de o poveste palpitantă și o ciurdă de monștri infernali. De asemenea, producătorii au mărit numărul de mercenari care te pot însoți pe parcursul aventurilor, continuând, de asemenea, să îmbunătățească micromanagementul acestora. Apar primele elemente de interacțiune între tine și camarazii tăi de arme, interacțiune, până acum, redusă la un simplu side-quest în primul **NWN**, iar introducerea unui nou level maxim a scos la iveală o multitudine de skill-uri noi, abilități noi, precum și prestige classes noi. Customizarea personajului devine din ce în ce mai interesantă, cu noi posibilități de multiclassing avansat, pentru a obține exact combinația dorită. De asemenea, odată cu schimbările radicale de gameplay, au apărut și evidentele modificări în structura toolset-ului, ce oferă din ce în ce mai multe posibilități modder-ilor, suficient ca aceștia să-și umple timpul până la recenta apariție a lui **NWN 2**.

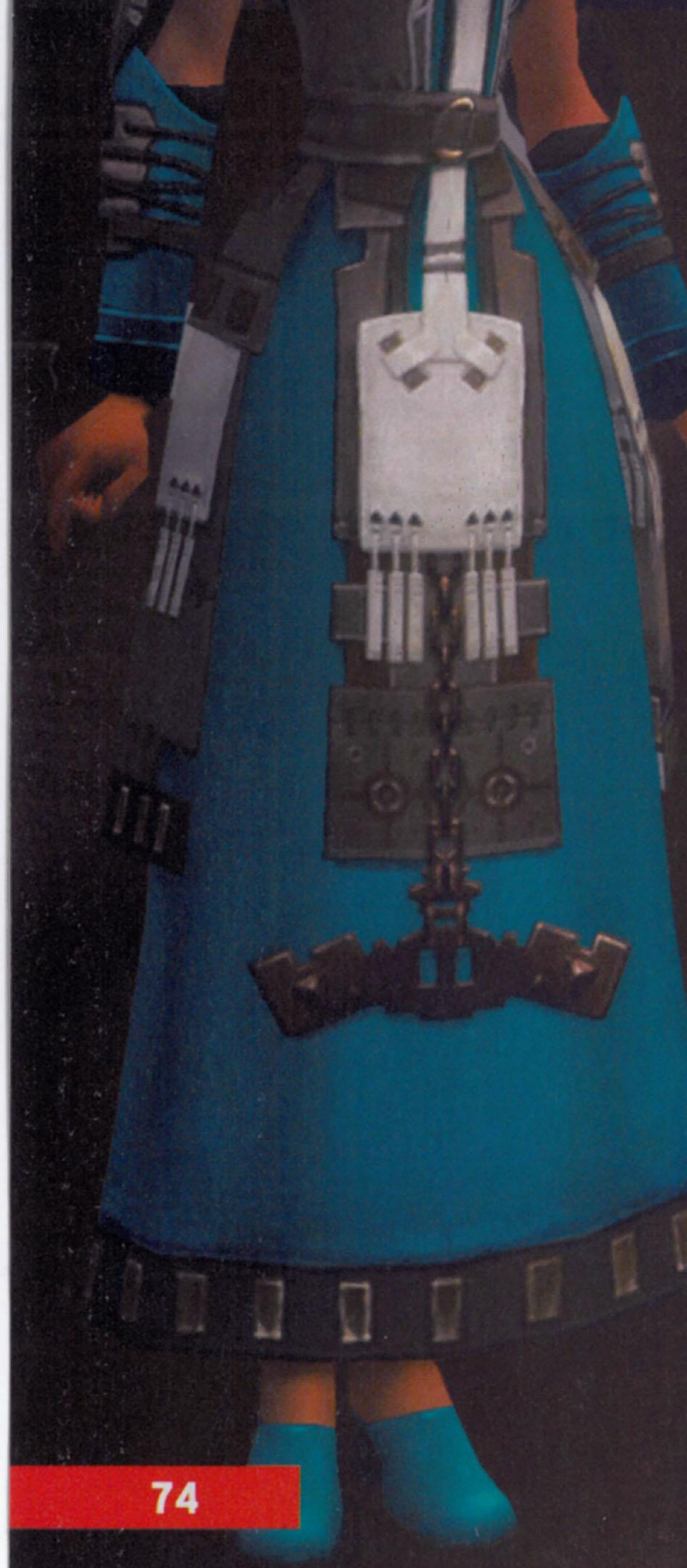
**ETILIBRATU'**
paul@pcgames.ro



# Guild Wars: **Nightfall**



Lupta dintre World of Warcraft şi Guild Wars devine din ce în ce mai ascuţită. **În timp ce Burning Crusade a fost amânat până în ianuarie de către Blizzard, NCsoft a publicat deja cel de-al doilea expansion al lui Guild Wars.** Nightfall îmbogăţeşte lumea jocului prin intermediul unui nou conţinut exotic, îmbibat de vraja Orientului.



Întotdeauna mi-au fost deosebit de simpatice add-on-urile stand alone. Nu neapărat pentru că nu necesitau instalarea jocului original, ci mai mult din cauza faptului că aduceau cu ele lumi de joc noi, niveluri noi, noi tipuri de joc şi multe alte lucruri deosebite de jocul de bază – făcându-te să simţi că nu ţi-ai cheltuit banii degeaba. Astfel stau lucrurile şi cu **Nightfall**, noul capitol al sagăi **Guild Wars**. Nici **Factions** şi nici acest nou expansion nu au schimbat radical structura de bază a jocului: în continuare te aventurezi într-o lume lineară (cam limitată), în care evoluezi cu personajele tale detaliat modelate, cele peste 100 de skill-uri pe care le poţi însuşi fiindu-ţi utile la îndeplinirea quest-urilor alături de alţi jucători sau NPC-uri. Cei care-şi doresc o lume de joc prin care să se plimbe cu mii de alţi jucători, mai bine să-şi ia gândul de la **Nightfall**; interacţiunea dintre oameni este posibilă în continuare doar în oraşe, restul zonelor fiind instanţe personalizate pentru fiecare jucător în parte. Un rol sporit îl au însă, din nou, NPC-urile care ajută la parcurgerea poveştii şi explorarea ţinuturilor din Elona.

### Legende şi eroi nemuritori

**Nightfall** ne întâmpină cu un fir epic detaliat şi bine închegat. Noua lume a Elonei, modelată parcă după nordul Africii, a fost aproape distrusă de luptele duse de conducătorii ei corupţi. Odată cu regimul miliţiei Sunspear, însă, s-a instaurat o pace fragilă între cele trei facţiuni, pace care este acum ameninţată de revenirea unei zeităţi malefice. Intrând în rolul unui erou fără experienţă, dar cu mult entuziasm, îţi revine




*DANSUL DERVIȘ* **Producătorii au împrumutat mișcările din dansul tradițional**

## Premiu MTV pentru Jeremy Soule



Cine altcineva putea să compună muzica lui **Nightfall**, decât Jeremy Soule! Renumitul compozitor al lumii jocurilor este recunoscut și în afara industriei videogames. De exemplu, cei de la MTV i-au acordat în cadrul MTV Video Music Awards premiul anual pentru cea mai bună coloană sonoră a unui joc, apreciind astfel munca depusă în **Oblivion**. Mulți contestă această decizie, spunând că muzica din **Guild Wars: Factions** (apărută tot anul acesta) este mult mai reușită... Celor cărora le-au plăcut ritmurile din **Factions** le recomandăm versiunea Collector's Edition a lui **Nightfall**, acesta incluzând și un CD special cu OST-ul jocului.

ție sarcina să salvezi lumea. Pentru a scoate povestea din clișeele fantasy-ului, cei de la ArenaNet au realizat secvențe intermediare captivante și pentru a da o impresie mai organică, ei au renunțat la o parte din spectaculoasele animații randate cu engine-ul jocului.

O noutate adusă gameplay-ului sunt eroii care se află sub comanda ta. Aceștia diferă radical de henchmanii pe care-i poți lua cu tine la ieșirea din oraș. Cea mai mare deosebire între cele două tipuri de NPC-uri trebuie căutată în comportamentul lor: în timp ce henchmanii sunt doar niște boți care luptă sau folosesc magia, eroii au personalitatea lor proprie. În timpul secvențelor intermediare, aceștia comunică cu tine și între ei, având propriile ambiții și scopuri. În afară de influențarea poveștii, ei sunt niște parteneri de încredere și pe câmpul de luptă, putând fi mult mai bine controlați decât henchmanii. De asemenea, ție îți revine responsabilitatea pregătirii și echipării lor. Alegând skill-urile și armele pe care le folosesc, poți să configurezi eroii astfel încât să completeze minusurile personajului tău principal.

În afară de eroi va trebui să ai grijă și de personajul tău, la crearea căruia poți alege dintre două noi clase: paragon și dervish. Acestea nu sunt originale, fiind mai degrabă realizate prin amestecarea unor trăsături ale claselor deja existente. Dervish-ul se poate compara cu un warrior deosebit de puternic, având propriile abilități speciale: folosește coase, poate elimina mai mulți oponenți în același timp și poate să beneficieze de atributele unei zeități. Datorită prezenței unor skill-uri care seamănă cu cele ale unui monk sau mesmer, avem de-a






## Arme speciale

La fel ca în cazul lui **Factions**, cei care au făcut preorder la **Nightfall** se pot bucura de două arme speciale. Una dintre ele este o lance destinată paragonilor, cealaltă este o coasă pentru dervish. În joc există multe alte bonusuri care se pot procura fie îndeplinind anumite quest-uri speciale, fie participând la evenimentele organizate de producători (în cadrul sau în afara jocului).










O SOLE MIO Efectele grafice şi stilul artistic sunt de admirat

face cu una dintre cele mai puternice clase ale jocului, mai ales în PvP.

Deşi mulţi se aşteptau să vadă un fel de paladin, paragonul pare să fie mai degrabă rezultatul combinării unui ranger cu un mesmer. El se remarcă prin atributele sale de lider, majoritatea skill-urilor sale venind în ajutorul membrilor de party. Contrar aparenţelor, paragonul se remarcă în lupta de la distanţă şi nu în hand to hand combat. Lucru interesant în cazul acestei clase este posibilitatea obţinerii de ranguri în cadrul organizaţiei Sunspear. Niciuna dintre cele două clase nu aduce ceva cu adevărat nou, mai degrabă contribuie la atmosferă şi constituie două noi alegeri viabile pentru partea de PvP.

### Prospeţimea noului

De la apariţia jocului de bază, nu prea a apărut alt MMO care să întreacă **Guild Wars** din punct de vedere vizual. Graficienii nu au stat însă la cultivat de mentă, ci au îmbunătăţit lumea vizuală, concentrându-se în special asupra shaderelor şi a efectelor de iluminare. Rezultatul este o grafică mult mai realistă, chiar dacă întreg jocul se petrece într-o lume de vis. Schimbările se pot observa cel mai bine, dacă privim obiectele luminate de razele soarelui: acestea nu primesc doar o textură mai deschisă la culoare, ci întradevăr strălucesc. Pe lângă grafică se simte o maturizare şi din punct de vedere al stilului artistic. Monştrii, de exemplu, au devenit mult mai exotici şi mai interesanţi, ieşind din şabloanele părţilor anterioare (cel puţin din punct de vedere al aspectului).

În afară de cele amintite, putem găsi nenumărate îmbunătăţiri care afectează interfaţa jocului, metoda de schimbare a skill-urilor sau folosirea diferitelor costumaţii (PVE sau PVP). În plus, producătorii au atribuit o mult mai mare atenţie începătorilor. Misiunile grupate în cadrul tutorialului sunt mult mai captivante şi mai închegate, principiile de bază ale jocului fiind mult mai bine explicate.

Putem spune că cei de la ArenaNet au făcut tot posibilul ca **Nightfall** să fie atât pe placul noilor veniţi, cât şi pe placul experţilor. În continuare, **Guild Wars** rămâne mai puţin massively multiplayer şi mai puţin liber decât **World of Warcraft**, dar păstrează şi, mai mult, îmbogăţeşte atmosfera sa unică. **Nightfall** este o achiziţie obligatorie pentru fanii jocului de bază şi o alegere demnă de luat în considerare pentru cei plictisiţi de **WoW**.

SPIRU HAREM
jacint@pcgames.ro

## Echipa din spatele proiectului

ARENANET

Un detaliu interesant legat de universul **Guild Wars**, este faptul că majoritatea producătorilor de la ArenaNet sunt foşti angajaţi Blizzard care au dorit să demonstreze că se poate face un MMORPG cel puţin la fel de frumos şi de complex ca **World of Warcraft**, fără să fie necesară plata unei taxe lunare din partea jucătorilor. Băieţii nu lucrează la alt proiect (sau cel puţin nu recunosc asta), încercând să îmbunătăţească lumea lui **Guild Wars**. ArenaNet a ajuns cel mai important studio al publisher-ului NCsoft, specializat doar pe MMORPG-uri.




## Punctaj
### GW - NIGHTFALL

| | |
|---|---|
| PRODUCĂTOR | ArenaNet |
| PUBLISHER | NCsoft |
| OFERTANT | TNT Games |
| PREŢ | 121 RON |
| VÂRSTĂ | de la 12 ani |




**PRO & CONTRA**

- + noul sistem de Heroes
- + o nouă lume exotică
- − în continuare linear
- − noile personaje prea putemice

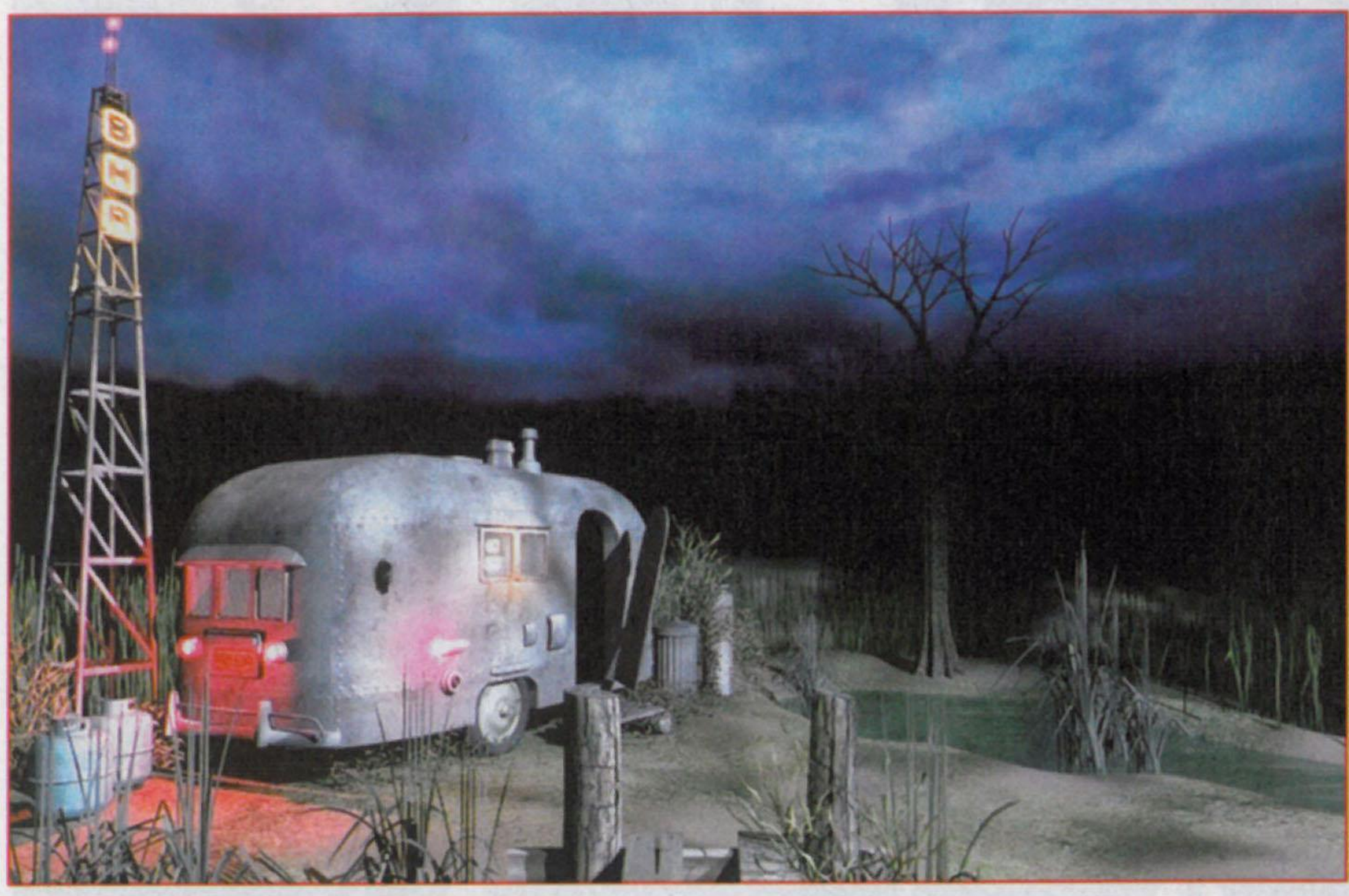
| | |
|---|---|
| Grafică | 90% |
| Sunet | 91% |
| Gameplay | 88% |
| Atmosferă | 89% |

**90%**

| NECESAR | | RECOMANDAT | |
|---|---|---|---|
| CPU | 1,6 GHz | CPU | 2,8 GHz |
| Video | 64 MB | Video | 128 MB |
| RAM | 512 MB | RAM | 1024 MB |

**JOCURI ASEMĂNĂTOARE:**
WORLD OF WARCRAFT, CITY OF VILLAINS

# Barrow Hill: Curse of the Ancient Circle






După un **Secret Files: Tunguska** din numărul trecut, iată un nou joc de aventură point and clic care merită atenţia fanilor. Misticismul nu lipseşte nici acum, producătorii de la Shadow Tor Studios Hiding ascunzând însă sub aparenţele create de interfaţa simplă şi ambientul înfricoşător o poveste bogată şi nişte puzzle-uri solide.

Povestea ce te aşteaptă nu-şi dezvăluie complet misterele nici după ce ai parcurs întregul joc. Totul porneşte de la un simplu accident: rămâi cu maşina blocată într-un loc uitat de Dumnezeu, observând că nu poţi părăsi Barrow Hill din cauza unei bariere mistice. După ce străbaţi înfricoşătoarea pădure, ajungi în cele din urmă la micul oraş ale cărui puncte de atracţie sunt benzinăria, cafeneaua şi hotelul. Pe tot parcursul jocului, vei întâlni doar doi oameni care se află încă în viaţă. În mijlocul acestui loc pustiu, unde singurătatea devine din ce în ce mai apăsătoare, te aşteaptă dificila sarcină de a descoperi secretul întunecat ce se ascunde în spatele tuturor întâmplărilor. Sau poţi măcar să încerci să scapi...

Interfaţa jocului este cât se poate de simplă. Nu se distinge prin absolut nimic, doar îşi îndeplineşte funcţia de... interfaţă. În majoritatea timpului chiar vei uita de ea, scufundându-te în grafica detaliată. Trecerea de la o scenă la alta se face cât se poate de lin, timpii de încărcare fiind practic inexistenţi. Un minus este faptul că nu poţi sări peste scenele intermediare, lucru care devine agasant mai ales spre sfârşitul jocului.

Mai toate obiectele din **Barrow Hill** îşi au utilitatea lor, contribuind la un gameplay activ. Unele dintre acestea sunt fixate locului şi trebuie revizitate (e normal să nu poţi căra un întreg frigider în inventar). Modul de folosire a obiectelor nu este chiar evident. Puzzle-urile sunt distractive şi deloc grele după ce te-ai familiarizat puţin cu lumea din joc. Chiar şi aşa, gameplay-ul, ca întreg jocul de fapt, suferă de o dualitate ciudată. De exemplu, mediul înconjurător este apăsător şi creează o atmosferă sumbră, dar nu există nimic cu adevărat înfricoşător în **Barrow Hill**. Nu există monştri care să sară asupra ta sau fantome care să te bântuiască. Liniştea şi goliciunea sunt cele care provoacă starea de agitaţie şi sentiment că ceva nu e în regulă. Muzica e unul dintre cele mai bine realizate elemente ale jocului. Folosind efecte de sunet corespunzătoare şi ritmuri tenebroase, producătorii au reuşit să creeze o atmosferă tensionată, în concordanţă cu finalul deschis.

**Curse of the Ancient Circle** e un joc de aventură solid, cu o poveste interesantă şi cu un deznodământ dezamăgitor – singurul lucru negativ.

SPIRU HAREM
jacint@pcgames.ro

## Punctaj
**BARROW HILL...**




| | |
|---|---|
| PRODUCĂTOR | Shadow Tor Studios |
| PUBLISHER | Lighthouse Interactive |
| OFERTANT | Monosit |
| PREŢ | cca. 60 RON |
| VÂRSTĂ | de la 7 ani |

**PRO & CONTRA**

- (+) puzzle-uri distractive
- (+) poveste captivantă
- (+) grafică frumoasă
- (−) final de toată jena

| | |
|---|---|
| Grafică | 79% |
| Sunet | 84% |
| Gameplay | 74% |
| Atmosferă | 81% |

**80%**

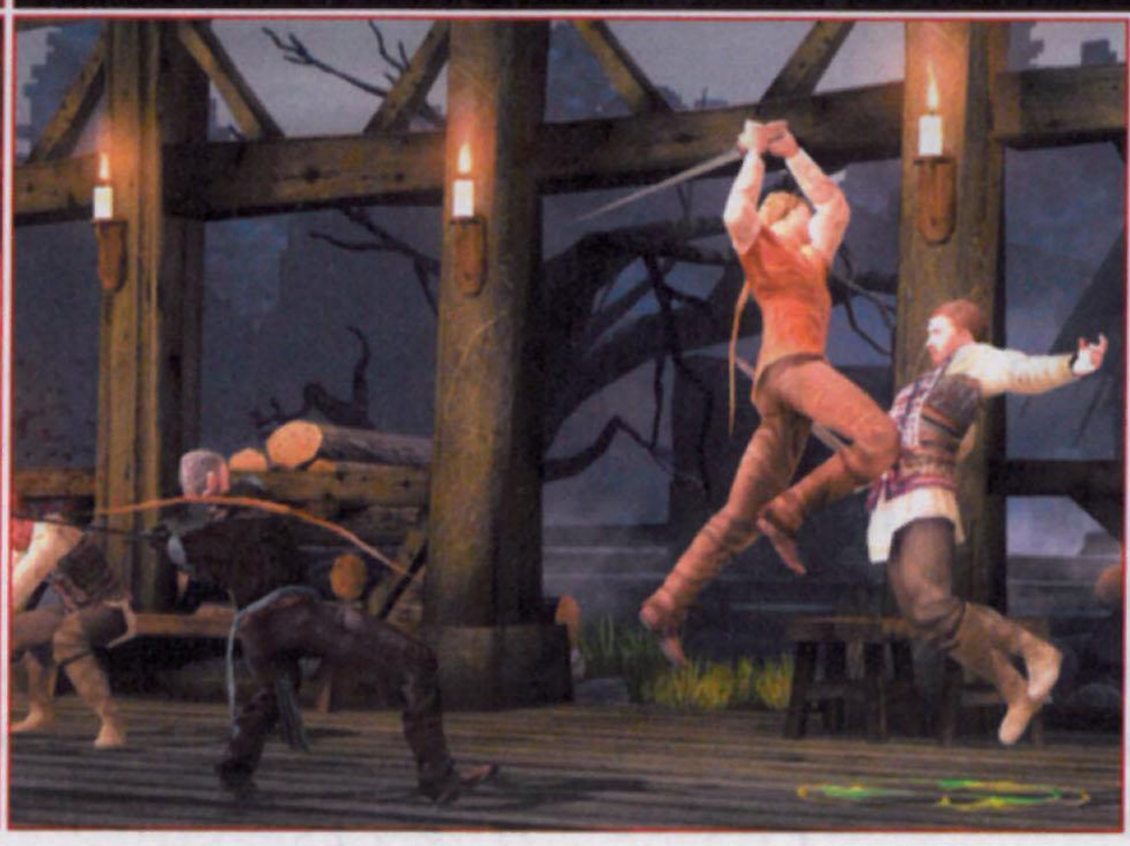
| NECESAR | | RECOMANDAT | |
|---|---|---|---|
| CPU | - 450 MHz | CPU | - 600 MHz |
| Video | - 32 MB | Video | - 64 MB |
| RAM | - 128 MB | RAM | - 256 MB |

**JOCURI ASEMĂNĂTOARE:**
SILENT HILL










# Eragon

**Prima carte a lui Chistopher Paolini a obţinut un succes răsunător, dovedindu-se a fi un bestseller în mai multe ţări. Chiar dacă tărăboiul generat de acest univers fantasy nu poate fi comparat cu mania Harry Potter, nici Eragon nu ne scuteşte de (cel puţin) un film şi un joc.**

Chiar dacă în cercurile de specialişti primele două volume ale trilogiei Inheritance reprezintă subiectul unor discuţii controversate (în special negarea influenţei tolkiene), Eragon şi Eldest (Eragon II în română) au un succes răsunător la public. Nici nu e de mirare că pe 15 decembrie apare şi filmul Eragon, la care 20th Century Fox a angajat nişte actori de calibrul lui John Malkovich sau Jeremy Irons. Şi dacă avem şi film şi carte, nu poate lipsi nici jocul furnizat de Vivendi.

### Vă rugăm să nu hrăniţi dragonii

Încă de la început trebuie să precizăm că avem de-a face cu o conversie de Xbox 360. Acest lucru nu afectează doar controlul jocului, care este cel puţin incomod fără un gamepad adecvat, ci întreaga structură a acestuia. Şi, din păcate, dezvoltarea pentru consolă, nu motivează toate problemele. Încropit pe baza unei cărţi şi a unui film, ne aşteptam la un joc care să dezvolte lumea Alagaësiei şi să prezinte mai detaliat personajele. În loc de asta am primit nişte scene pline de spargeri de butoaie şi căpăţâni, legate între ele prin scene intermediare inodore, incolore şi insipide. Aceste scene intermediare eşuează în a da un contur firului epic, ca să nu mai vorbim de detalierea întâmplărilor. Cei care nu au citit cartea sau nu vor fi văzut filmul înaintea încercării jocului, nu vor prea înţelege evenimentele din **Eragon** – jocul. În plus, e destul de greu să te simţi parte a unei poveşti epice în timp ce te chinui să măcăreşti monştri în sate şi

donjoane ale căror nume nu-ţi spun absolut nimic. Un mic insight oferă conţinutul bonus care poate fi obţinut prin adunarea ouălor mistice ascunse prin locurile greu accesibile ale nivelelor. Nici măcar aceste kinder sărpraizuri nu lămuresc însă prea bine întâmplările la care iei parte. O altă dezamăgire a modului în care a fost ţesut firul epic este apariţia rară a dragonului, mai ales dacă ne gândim că **Eragon** este totuşi un călăreţ de zmei. Majoritatea scenelor te pun în postura de luptător terestru, dragonul fiind probabil prea timid ca să se arate mai des.

## Coregrafia unui lupte

Să presupunem că totuşi cunoşti povestea şi înţelegi de ce trebuie să alergi prin diferite văi cu hangerul scos din teacă (şi cu pieptu' de dragon dezvelit). În acest caz vei fi dezamăgit de gameplay-ul sterp. **Eragon** ar putea fi cel mai bun exemplu dacă am căuta definiţia jocului linear: în anumite locaţii prestabilite, trebuie să îndeplineşti sarcini prestabilite. Nu te poţi abate nici în stânga şi nici în dreapta deoarece aceste direcţii nu există. Trebuie să urmezi aceleaşi şi aceleaşi sarcini despre care eşti informat mai tot timpul sub forma unor icoane gigantice. Chiar dacă poţi interacţiona cu mediul înconjurător sau poţi folosi magia, aceste acţiuni nu par naturale şi nu au nici un farmec. Folosirea diferitelor formule magice este forţată asupra ta: în afara de acţionarea telekinetică a oponenţilor, poţi folosi magia doar în locurile prestabilite de producători. După ce scapi de dădăceala producătorilor apare speranţa unei profunzimi a gameplay-ului... care dispare însă foarte repede. Deşi există câteva mişcări interesante, majoritatea luptelor sunt repetitive şi plictisitoare, mai ales că toate comborile îţi sunt prezentate încă de la început. Puţina magie care-ţi stă la dispoziţie ar mai îmbunătăţi lucrurile dacă ar fi niscaiva urme de AI în joc. Valurile de oponenţi se comportă la fel de prost cu ocazia fiecărui atac. Înţeleg că avem de-a face cu barbari cu muşchii mari şi creierul mic, respectiv cu mercenari cu solda mică ce trăiesc doar din dragostea faţă de regele lor tiran, totuşi... Pentru a-ţi forma o imagine despre rutina AI-ului din joc, ajunge să pomenim de oponenţii gâdilaţi de bilele noastre de foc ce sar automat în prăpastie (dacă nu au una prin preajmă, o caută până ce o găsesc!). O altă imagine superbă e cea a unui adversar ce aleargă jur împrejur mistuit de flăcări, chiar dacă confruntarea are loc în albia unui râu.

Sursa celor mai multe neplăceri legate de partea tehnică trebuie căutată în camera fixă. Chiar dacă avem de-a face cu un joc apărut în 2006, trebuie să ne mulţumim cu o grafică mediocră şi cu camera fixă care strică şi puţina distracţie pe care ar putea-o oferi scenele în care călăreşti dragonul. Cele 16 niveluri din joc sunt dezolante din punct de vedere grafic, cu background-uri statice (jenant e că din cauza contrastului, se observă perfect jpg-ul pe post de munte) şi pe ici pe colo cu câte o animaţie sau cu un efect mai de Doamne ajută. Controlul prestabilit nu poate fi modificat, iar fără un gamepad dirijarea lui **Eragon** devine chiar incomodă. Vocile actorilor sunt decente, iar muzica digerabilă, dar, chiar şi aşa, nu merită să vă pierdeţi timpul cu **Eragon**. Chiar dacă eşti un fan al seriei, acest joc merită eventual împrumutat, dar nu cumpărat.

SPIRU HAREM
jacint@pcgames.ro

## Punctaj
### ERAGON



| | |
|---|---|
| PRODUCĂTOR | Stormfront Studios |
| PUBLISHER | Mindscape |
| OFERTANT | Best Distribution |
| PREŢ | 120 RON |
| VÂRSTĂ | de la 16 ani |

**PRO & CONTRA**

- absolut monoton
- gameplay linear până în măduva oaselor
- AI limitat

| | |
|---|---|
| Grafică | 63% |
| Sunet | 66% |
| Gameplay | 59% |
| Atmosferă | 58% |
| Multiplayer | 60% |

**61%**

| NECESAR | | RECOMANDAT | |
|---|---|---|---|
| CPU | - 1,4 GHz | CPU | - 2 GHz |
| Video | - 128 MB | Video | - 256 MB |
| RAM | - 512 MB | RAM | - 1024 MB |

**JOCURI ASEMĂNĂTOARE:**
TOTAL OVERDOSE



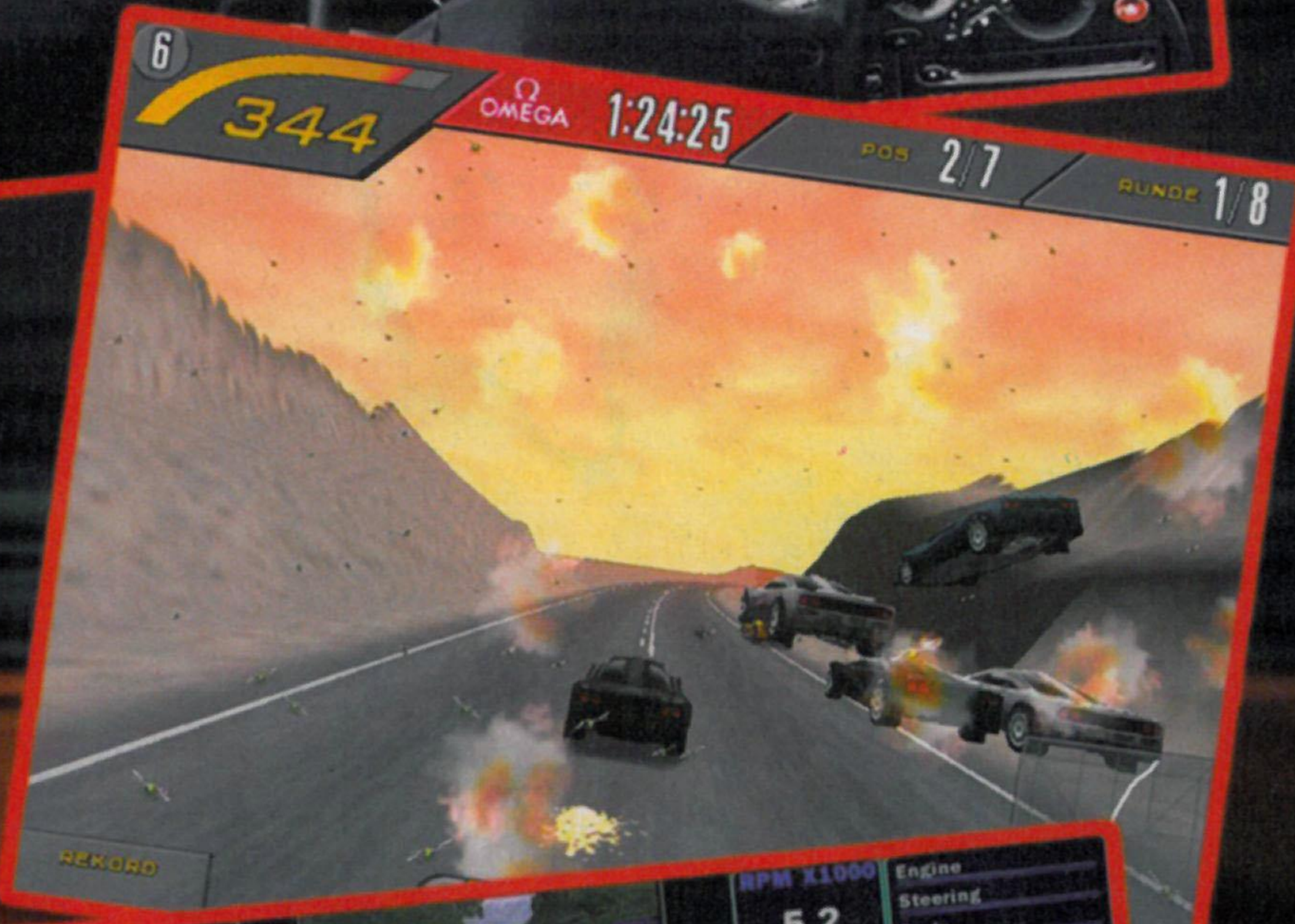




# Istoria **setei de viteză**

**EA poate rânji mulţumit, asemenea cloştii care priveşte oul de aur: Need for Speed a devenit cel mai popular serial de curse arcade pentru PC.** Hai să vedem ce s-a întâmplat în ultimii 11 ani marcaţi de primele 10 episoade şi cum am ajuns la Carbon.









Primul **Need for Speed** a apărut pentru PC în 1995, devenind în scurt timp un mare succes. Echipa producătoare, Distinctive Software, care s-a remarcat prin jocurile **Stunts** şi **Test Drive II: The Duel**, a fost cumpărată de EA şi rebotezată. Astfel s-a întâmplat că primul **NFS** a fost făcut pentru 3DO, ca producător apărând EA Canada. În joc apăreau cele mai cunoscute modele ale vremii la care râvnea orice pasionat al curselor pe patru roţi: Dodge Viper, Lamborghini Diablo, Ferrari Testarossa etc. Majoritatea acestor bolizi, alături de pistele din joc, erau disponibili încă de la început, scopul jocului fiind câştigarea turneelor şi obţinerea conţinutului bonus. Încă de aici a apărut poliţia care fugărea vitezomanii. O trăsătură simpatică a jocului au fost statisticile întocmite despre maşini care conţineau date exacte şi detaliate, respectiv mai multe poze.

Succesul a continuat cu **Need for Speed II**, în 1997. Păstrând tradiţia, şi aici au apărut cele mai exotice maşini şi ţinuturi. Urcând la bordul unui Lamborghini Cala sau Ford Indigo, puteai să fugăreşti canguri prin Australia, ciori prin Europa şi triburi de băştinaşi prin America de Nord. Singura noutate adevărată a seriei a fost modul de joc *Knockout* în care, tură de tură, se elimina ultimul concurent până rămânea doar unul singur. Mulţi au fost dezamăgiţi de apropierea de stilul arcade şi renunţarea la simulare. Această schimbare a marcat istoria întregului gen. Posibilitatea abaterii de la linia pistelor a devenit cu adevărat savuroasă în ediţia specială **SE** care includea pe lângă o pistă nouă şi mai multe maşini trăsnite şi suport pentru acceleratoarele vedetă ale vremii 3Dfx Voodoo şi Voodoo 2.

**Hot Pursuit**, apărut în 1998, a adus în centrul atenţiei urmăririle. Indiferent de care parte a baricadei erai (poliţist sau concurent) jocul era cât se poate de distractiv. Cea mai bună dovadă a popularităţii de care s-a bucurat este că acest al treilea episod a rămas până azi best seller-ul seriei. Mulţi fani ai sportului automobilistic au fost fericiţi de slideshow-urile şi videourile care profitau din plin de capacităţile multimedia care înfloreau. Acesta a fost primul episod al seriei care permitea descărcarea de conţinut suplimentar de pe pagina oficială a jocului.

EA a prins gustul succesului şi la abia un an după al treilea episod a sosit şi **High Stakes**. Au existat două versiuni diferite pentru America şi Europa care aveau schimbat doar numele. Jocul apărut în vara lui 1999 a fost mult criticat din cauză că nu au schimbat prea multe faţă de episodul anterior. De exemplu, toate pistele din **Hot Pursuit** au fost prezente şi în **High Stakes**. Noile moduri de joc (*High Stakes*, *Getaway* şi *Career*) au adus cu ele şi introducerea unui model de avarii. Accidentele din timpul curselor au devenit nu doar vizibile, dar reduceau şi performanţele bolizilor. Aici au apărut pentru prima dată şi banii necesari acoperirii costurilor de reparaţie sau achiziţionării de diferite upgrade-uri.

În 2000, seria s-a dedicat exclusiv unei singure mărci, apărând **Need for Speed: Porsche Unleashed**. Acest episod a fost cel mai bun simulator al seriei, fiind şi cel mai apreciat de către profesionişti. Comportamentul maşinilor a fost cât se poate de realist, iar modelele istorice de Porsche au conferit o atmosferă unică. În modul *Evolution*, de exemplu, trebuia să câştigi curse din 1950 până în 2000. Un alt mod interesant a fost *Factory Driver*, în care trebuia să efectuezi diferite teste şi cascadorii.

Anul 2001 a adus un proiect interesant, un **NFS** cu conţinut

exclusiv online. Acesta a fost primul MMO cu mașini, producătorii optând pentru coupé-urile și muscle cars ce au dominat America timp de 40 ani (1930-1970). Ultimele servere au fost oprite în 2003.

În 2002 EA a încercat o revenire la origini prin **Hot Pursuit 2**. Acest an a marcat și schimbarea producătorului, seria fiind încredințată celor de la Blackbox Software. Accentul s-a pus din nou pe urmăriri și pe încercarea de a scăpa de poliție. Jocul s-a îndepărtat foarte mult de simulare, producătorii făcând niște exagerări grosolane în diverse puncte ale gameplay-ului.

În 2003 a urmat relansarea seriei prin **Underground**. Întregul concept de joc a fost revizuit și schimbat, **NFS** fiind adaptat vremurilor moderne. Cursele s-au mutat pe străzi, a apărut tuning-ul în întreaga lui splendoare, producătorii au inclus și un fel de fir epic, dar au scos din joc poliția. Cursele desfășurate exclusiv pe timp de noapte aveau ca personaje principale nu monștri de sute de mii de euro, ci mașini de import supuse unor procese de tuning serioase. Această schimbare și trecerea definitivă la arcade este un subiect mult dezbătut de fanii seriei. EA nu s-a lăsat însă impresionat, **Underground** dovedindu-se a fi un succes comercial. Jocul a fost construit ca să se vândă: a combinat subcultura de tuning cu subcultura hip-hop, renunțând la orice model de avarii.

În 2004 a urmat **Underground 2**, joc ce a dezvoltat noile concepte ale episodului precedent prin includerea de noi moduri de joc și oferirea unei mai mari libertăți. Explorând de voie orașul, te puteai implica în diferite evenimente (nu doar curse, ci și sesiuni foto, de exemplu) care îți aduceau nenumărate recompense. Într-o încercare de a se apropia și mai mult de subcultura hip-hop producătorii au introdus în lumea curselor nocturne diferite SUV-uri (jeepane cum ar zice unii „băiețași"), inspirându-se totodată din titluri precum **GTA**, **Midnight Club II** sau **Tokyo Extreme Racer**. Jocul nu s-a mai bucurat de același succes precum primul **Underground** - cel puțin nu un succes exprimat prin vânzări.

Prin urmare, în 2005, EA a încercat altceva sub forma lui **Most Wanted**. Poliția a revenit în forță, iar importanța tuning-ului a fost redusă. Eterna noapte a metropolei a fost preschimbată cu idilicele zile ale unor orașe mai mici. Inima jocului a fost așa numită „listă neagră" care conținea 15 concurenți care trebuiau învinși. **Black Edition** a fost varianta specială a jocului și includea mai multe piste și mașini bonus, cele mai importante fiind un BMW E46 (M3) GTR și un Chevrolet Camaro din 1967.

Să vedem, în cele ce urmează, cum se integrează **Carbon** în această istorie impresionantă.

SPIRU HAREM
jacint@pcgames.ro











# Need for Speed: Carbon

În fiecare noiembrie, nenumăraţi jucători aşteaptă noul episod al seriei NFS ca pe un fel de Mesia pe patru roţi. **Faţă de ultimele episoade, Carbon nu aduce doar câteva maşini noi, niscaiva tuning şi grafică actualizată, ci răscoleşte temeinic universul NFS** - punând în centrul acestuia jocul în echipă.



În loc să stăm să ne gândim ce legătură are cărbunele cu seria **NFS**, mai bine introducem discurile jocului în unitate, lăsăm biţii să-şi croiască drum spre hard disc, apoi urmărim secvenţa introductivă, cu felina care se unduieşte pe ecran ca să ne facă poftă de curse şi, gata, pornim motoarele! Prima cursă te răpeşte din realitatea cotidiană, iar victoriile repetate te ţintuiesc în faţa monitorului. După câteva ore de joc, febra vitezei s-ar putea să lase loc şi altor gânduri (de exemplu „ghetălaif") şi s-ar putea ca în sfârşit să-ţi ajungă la creier strigătele disperate ale prietenei care se manifestă casnic în spatele tău. Da, putem spune că noul episod este „destul de" palpitant. Cel puţin începutul...

## Regele străzilor

Inima jocului o reprezintă din nou modul de carieră, desfăşurarea gameplay-ului fiind cam aceeaşi: cumperi o maşină obişnuită şi câştigi o serie de curse; cu banii obţinuţi îţi tunezi maşina ca să câştigi şi mai multe curse, ca să câştigi apoi şi mai mulţi bani, ca să-ţi poţi lua o maşină nouă cu care să câştigi alte curse, mai mulţi bani şi tot aşa. Asemenea lui **Most Wanted**, şi cariera din **Carbon** începe cu un accident şi cu distrugerea unei maşini de vis. De la această primă cursă palpitantă începe să se deruleze povestirea, în paralel cu evoluţia carierei ajungând să descoperi şi evenimentele care au dus la accident. Nici tutorialul în sine nu este unul obişnuit, acesta fiindu-ţi dozat sub forma unor curse educative ţinute de nişte băieţaşi de cartier. Primele curse cu profesorii tăi ad-hoc sunt nişte întreceri light, fără prea multe calorii. Tocmai când simţi că ţi se deschide apetitul de gurmand, apare poliţia şi-ţi strică toată distracţia. Vânătoarea sistematică a




copoilor dăunează grav sănătăţii maniacilor vitezei. Neputând să demonstrezi autorităţilor că ai ieşit doar la o plimbărică de duminică, nu-ţi rămâne altceva de făcut decât să-ţi iei tălpăşiţa Pirelli şi s-o întinzi pi buni. După ce scapi de urmăritori, îţi rămâne puţin timp să-ţi tragi suflarea şi să-ţi explorezi noul cămin, Palmont City. Oraşul pare mult mai mare decât teritoriul original din **Most Wanted**, dar această iluzie optică dispare după primele curse. Harta a fost divizată în patru cartiere interne şi trei cartiere externe. Zonele externe nu sunt disponibile în modul *Freeroam*, ele fiind rezervate unor evenimente speciale, precum cur-



## Jocul în echipă

Una dintre cele mai important noutăţi ale jocului constă în posibilitatea folosirii coechipierilor. Fiecare dintre ei dispune de o abilitate specială, aşa că e de recomandat să te gândeşti bine pe cine iei cu tine la cursa următoare. Acest tabel te poate ajuta să iei deciziile corecte.

| Nume | Colin | Samson | Nikki | Yumi | Sal | Neville |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Funcţie | Drafter | Blocker | Drafter | Scout | Scout | Blocker |
| Ocupaţie | Fabricator | Fixer | Mechanic | Mechanic | Fabricator | Fixer |
| Maşina | Porsche Cayman S | Dodge Charger R/T | Ford GT | Mitsubishi Eclipse GT | Porsche Cayman S | Lotus Elise |
| Race Bonus | Spaţiu de drafting sporit | +10% cash după fiecare cursă câştigată | Spor de 50% pentru speedbraker şi nitro | Accelerare de +25% la nitro | Reducerea atenţiei poliţiştilor după câştigarea curselor | Zone Heat nu creşte după curse |
| Carrer Bonus | Acces la următoarele: autosculpt wheels, spoilers, exhausts, chop top | Zonele stapânite de tine devin mai puţin importante pentru poliţişti | 10% reducere din preţul maşinilor noi | 10% reducere din preţul componentelor care sporesc performanţa | Conferă acces la următoarele: body kits, hoods, roof scoops | +200 cash după fiecare cursă câştigată |



sele de canyon. Cele patru zone interne (Fortuna, Silverton, Downtown, Kempton) sunt stăpânite la început de patru boşi – conducătorii celor patru grupări rivale. Boss-ul final, dacă putem să-l numim aşa, îşi lustruieşte Audi-ul bengos în reşedinţa sa (aka garaj) din Silverton. Dacă termini cu succes jocul, poţi să preiei cheia minunăţiei mult râvnite. Trebuie să precizez că jocul poate avea două finaluri. Primul este cazul fericit, în care termini victorios toate cursele şi totul e un mare happy end. A doua posibilitate este mai puţin fericită şi apare atunci când nu mai ai bani să plăteşti amenda şi cauţiunea de eliberare.

Cele patru cartiere interne sunt împărţite în cinci zone mai mici, fiecare dintre acestea conţinând cel puţin trei curse. Chiar dacă nu stai prea bine cu aritmetica, îţi dai seama că vei avea parte de curse din belşug. Pe harta oraşului poţi urmări în mod constant modificările sferelor de influenţă ale diferitelor grupări. Nu există o cale de evoluţie obligatorie: dacă vrei, prima dată acaparezi teritoriul Muscle car, câştigând cursele de pe acesta. Victoriile nu aduc doar bani, ci şi noi accesorii care permit o din ce în ce mai vastă personalizare a maşinii. Tot de pe hartă poţi culege fărâme de informaţie despre fiecare cursă în parte. Arunci o privire, afli care este misiunea care trebuie îndeplinită, ce poţi câştiga şi cât de fierbinte e zona (cât de des apar copoii). De exemplu, într-o zonă fierbinte de gradul patru, nu are rost să te aventurezi cu o maşină slăbuţă, forţele de ordine având nevoie cam de un minut să te pună la răcoare.

### Figuri de stil

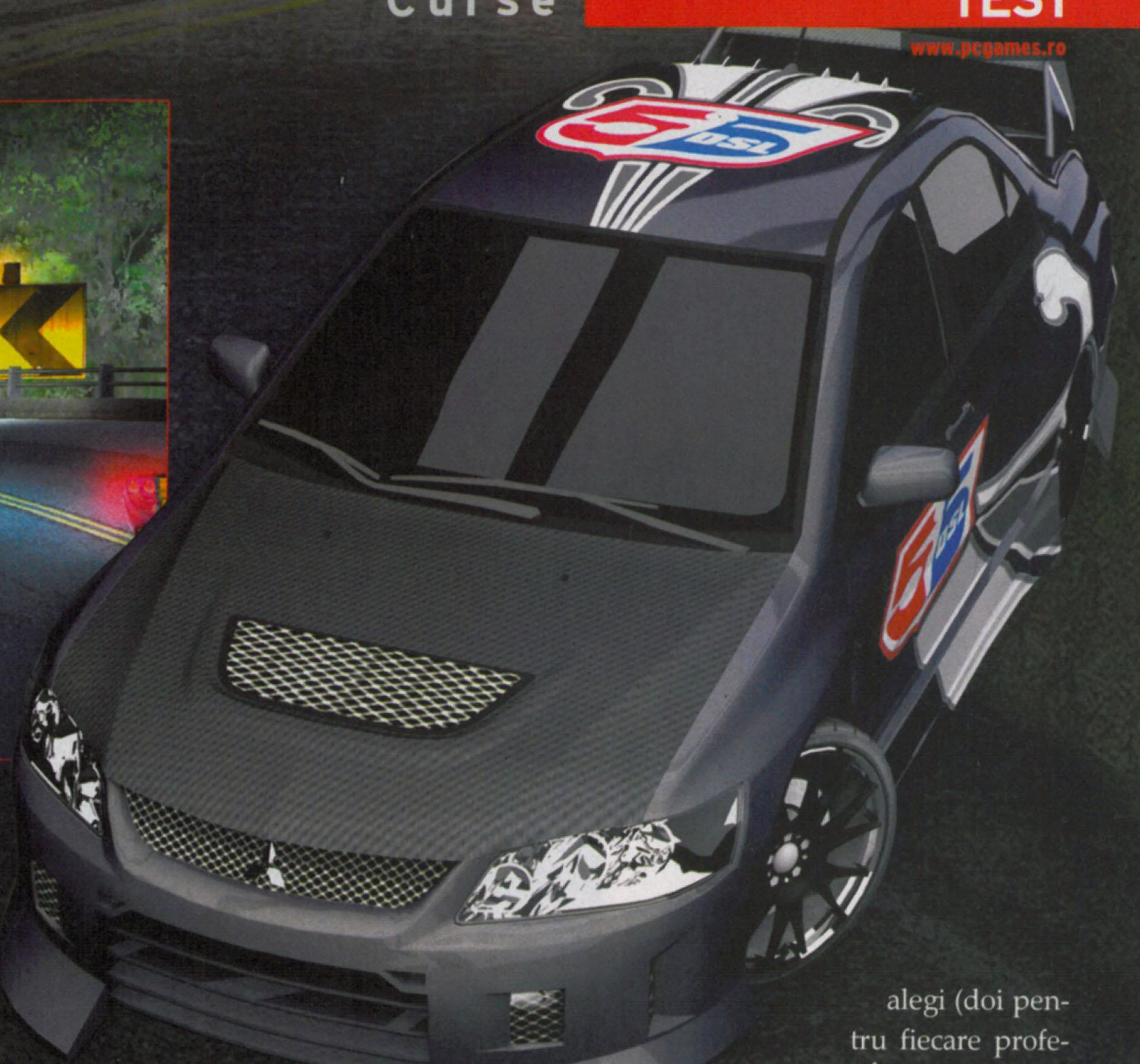
La prima strigare poţi alege dintre trei modele de bolizi: Camaro SS, Alfa Romeo Brera şi Mazda RX-8. Aceştia sunt pionierii celor trei clase de maşini din joc. Prima mare familie este cea a Muscle cars. Aceste maşini sunt extrem de puternice, căluţii de sub capotă fiind foarte greu de stăpânit. Musculoşii derapează cel mai mult, făcându-te să tran-




CÂND POLIŢIA e frate cu contravenientul



GRABA strică treaba sau provoacă accidente



spiri abundent la fiecare curbă. A doua categorie este constituită din mașinile exotice – rezultatele industriei automobilistice europene. Producătorii au inclus cele mai populare modele încă de la primul **Need for Speed**. Iată câteva dintre cele mai greu accesibile mărci: Aston Martin, Porsche, Lamborghini și Mercedes. Ultima categorie este a mașinilor ieftine, dar care suportă cantități imense de tuning. Fiecare dintre aceste trei clase este împărțită în funcție de putere și viteză în tier 1, 2 și 3. În total, avem 46 de mașini diferite, sau mai bine zis atâtea am reușit noi să câștigăm. Este posibil ca, folosindu-te de vreun truc, să poți să mai storci câteva surprize. Nu vreau să dezvălui toate trăsnăile izvorâte din inspirația producătorilor, dar pot să vă spun că ei au pus în joc multe bonusuri demente. Pentru a te convinge, poți să încerci Challenge Series/ Pursuit Evasion/ Silver. Fiecare dintre vehicule are personalitatea proprie, **Carbon** rămânând însă cu mult în urma lui **Gran Turismo** de pe PS2.

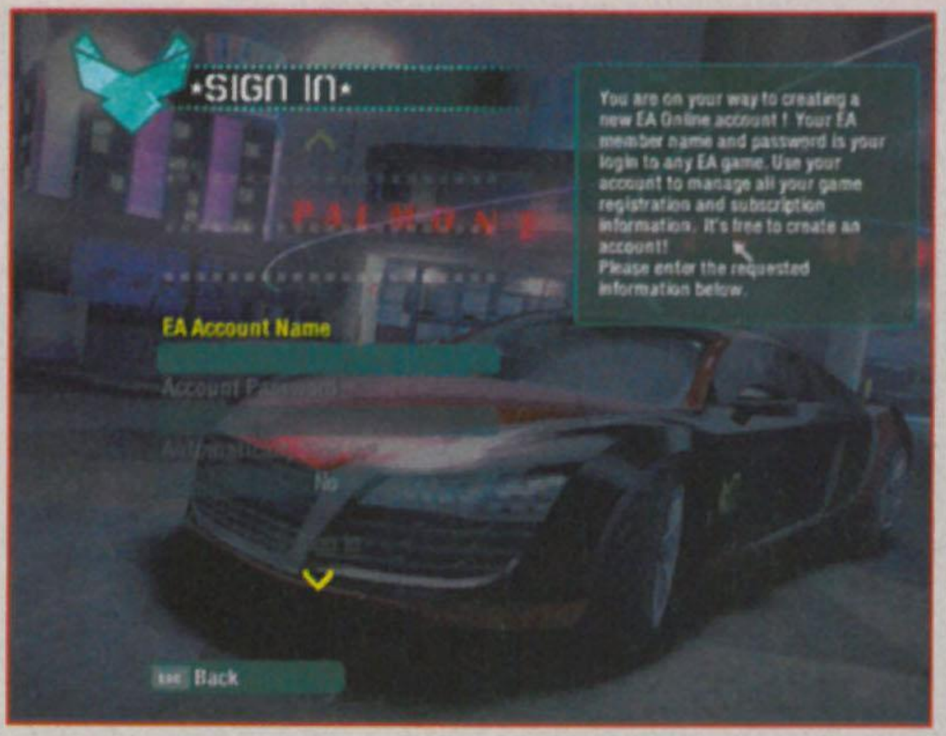
## Tuning la maxim

Dincolo de numărul impresionant de mașini, nu poate lipsi nici tuning-ul care și-a făcut debutul în **Underground**. Tuning-ul din **Carbon** se poate împărți în două categorii: tuning de performanță și tuning vizual. O noutate este modul *Autosculpt*, cu ajutorul căruia poți aduce modificări componentelor neoficiale achiziționate „din piață". Fiecare piesă de tuning neoficială a fost împărțită în diferite zone pe care le poți deforma după propriul gust. Și acesta e doar vârful piramidei. De ceva vreme putem pune diferite straturi de vopsea pe mașină, simboluri și motive, respectiv abțibilduri ale sponsorilor. Noutatea adusă de **Carbon** este faptul că putem personaliza mărimea, poziția și geometria acestor abțibilduri și straturi de vopsea. Nu știu câte feluri de mașini se pot obține în noul NFS, dar este cert că limita o reprezintă fantezia jucătorului și bugetul de care dispune. Mai ales cel din urmă va constitui o problemă serioasă. Managementul economiei din joc a fost „optimizat", obținerea banilor fiind o sarcină mai mult decât dificilă. Piesele și tuning-ul vizual sunt extrem de scumpe și va trebui să te gândești bine de tot, dacă să îți investești economiile într-un nou set de nitro sau să îți aduni banii pentru o nouă mașină... oricum, din păcate, nu vei putea cumpăra totul. Și astfel apare și în seria **NFS** conceptul de farmare de bani, prin reluarea acelorași curse pentru a mai obține niște bani de buzunar.

## Jocul în echipă

Preluând ideea din jocul **NASCAR**, dezvoltat tot de EA, și în **Carbon** apare necesitatea jocului în echipă. Poți angaja mai mulți coechipieri care să te ajute nu doar în timpul curselor, dar și în evoluția carierei tale. Pe lângă managementul mașinii, va trebui să te ocupi și de bunăstarea întregii echipe. În cele din urmă echipa ta poate include încă trei oameni în afară de tine, jocul oferind un total de șase oameni din care să alegi (doi pentru fiecare profesie). Înainte de fiecare cursă poți alege coechipierul alături de care vrei să concurezi. El te va ajuta în timpul curselor cu abilitățile lui speciale. Rolul de drafter, scout și blocker este explicat detaliat în joc, ca să înțeleagă tot omul. Ai grijă însă, deoarece te poți folosi de abilitățile coechipierilor tăi doar pentru un timp limitat. Controlul lor este simplu, având efecte spectaculoase. AI-ul henchman-ilor tăi nu te încurcă nici pe tine și nici gameplay-ul. Adevărul este însă că oricât de utili ar părea camarazii tăi, nu există cursă care

## Posibilități online



Pare cam ciudat să vezi cum, încă din acest episod, EA încearcă să forțeze utilizarea Internetului. Partea online nu e obligatorie, dar o parte din conținutul jocului poate fi folosit doar pe net. Pentru a putea beneficia de acest conținut trebuie să ai acces la sistemul EA, denumit EA Nation. Astfel ți se va deschide calea spre două moduri de joc exclusive și spre mai multe Reward Cards. Printre criteriile necesare obținerii cărților online se numără câștigarea a 10 curse online, atingerea unui anumit ranking online sau descărcarea unor update-uri prin intermediul sistemului EA Nation.

Cele mai importante facilități rămân însă modurile de joc. În ***Pursuit Knockout*** jucătorul care ajunge pe ultimul loc devine polițistul care încearcă să-l oprească pe ceilalți, iar în ***Pursuit Tag*** un jucător trebuie să pornească ca și concurent, toți ceilalți putând să fie polițiști. Dacă reușești să încetinești pentru ceva vreme concurentul, poți să-ți schimbi locul cu el. Ca polițist, în modurile online, nu ești restricționat de traseul curselor.




să nu poată fi câştigată şi fără ajutorul lor. De aici şi un alt avantaj pe care ţi-l oferă echipa: îţi cresc şansele la câştigarea cursei!

## Bomba de adrenalină

Să amintim însă şi de modurile de joc pe care le oferă **Carbon**. Bineînţeles, nu lipsesc modurile clasice: circuit, sprint, drift, scăparea de poliţie etc. Nu toate se prezintă însă la fel ca până acum. Să luăm de exemplu drift-ul: un nou model fizic, un nou comportament al motorului, noi piste întortocheate şi un nou concept. Noile curse drift sunt mai dificile, ele devenind însă opţionale. Chiar şi aşa nu vei putea scăpa de ele cu totul. Noutatea absolută o reprezintă cursele Canyon, care sunt letale în cel mai serios sens al cuvântului. Pe o porţiune de drum deosebit de strâmtă trebuie să te fugăreşti cu şeful unei facţiuni adverse, pe parcursul a două ture. În prima tură încerci să ţii pasul cu el sau să-l depăşeşti, în cea de-a doua tură încercând să te distanţezi de el. Cel mai mare pericol îl reprezintă prăpăstiile. Dacă rămâi prea în urmă, ai pierdut. Dacă eşti depăşit pentru mai mult de 10 secunde, ai pierdut. De cazi în prăpastie, ai pierdut. În fiecare dintre aceste situaţii poţi să reîncepi cursa de la prima tură. Nu scapi basma curată nici dacă te loveşti de adversar, în acest caz urmând să ţi se scadă puncte. Acest nou mod de joc este o adevărată bombă de adrenalină, pentru că simţi că în fiecare secundă te lupţi nu doar pentru supremaţie, ci şi pentru viaţa ta. În joc există multe moduri care aşteaptă să fie explorate, o parte din conţinut fiind dedicat exclusiv online-ului.

## Să auzim de bine

Se pot observa îmbunătăţiri grafice şi auditive deopotrivă, **Carbon** încadrându-se din punct de vedere tehnic în normele anului 2006. Spre deosebire de **Most Wanted**, iar ne desfăşurăm activitatea doar pe timp de noapte pe străzile iluminate ale marilor oraşe. Din cauza reclamelor de neon de la fiecare colţ de stradă şi a nopţii eterne, nu există diferenţe remarcabile între atmosfera diferitelor cartiere. O schimbare mult discutată este însă extinderea folosirii efectului de blur pentru a reproduce mai bine sentimentul de viteză. Coloana sonoră este ca de obicei compusă din piese trendy de peste ocean.

Până la sfârşitul jocului mi-a cam dispărut entuziasmul iniţial, simţindu-mă mai degrabă într-un joc care umple nişa dintre **Most Wanted** şi **Undeground 2**. În pofida tuturor îmbunătăţirilor aduse, nu am simţit că EA ar fi reuşit să evadeze din închisoarea clişeelor în care şi-a închis seria vedetă. Chiar şi aşa însă **Carbon** s-a dovedit însă a fi un joc palpitant, captivant şi longeviv.

SPIRU HAREM
jacint@pcgames.ro

## Poliţişti duşi cu AI-ul

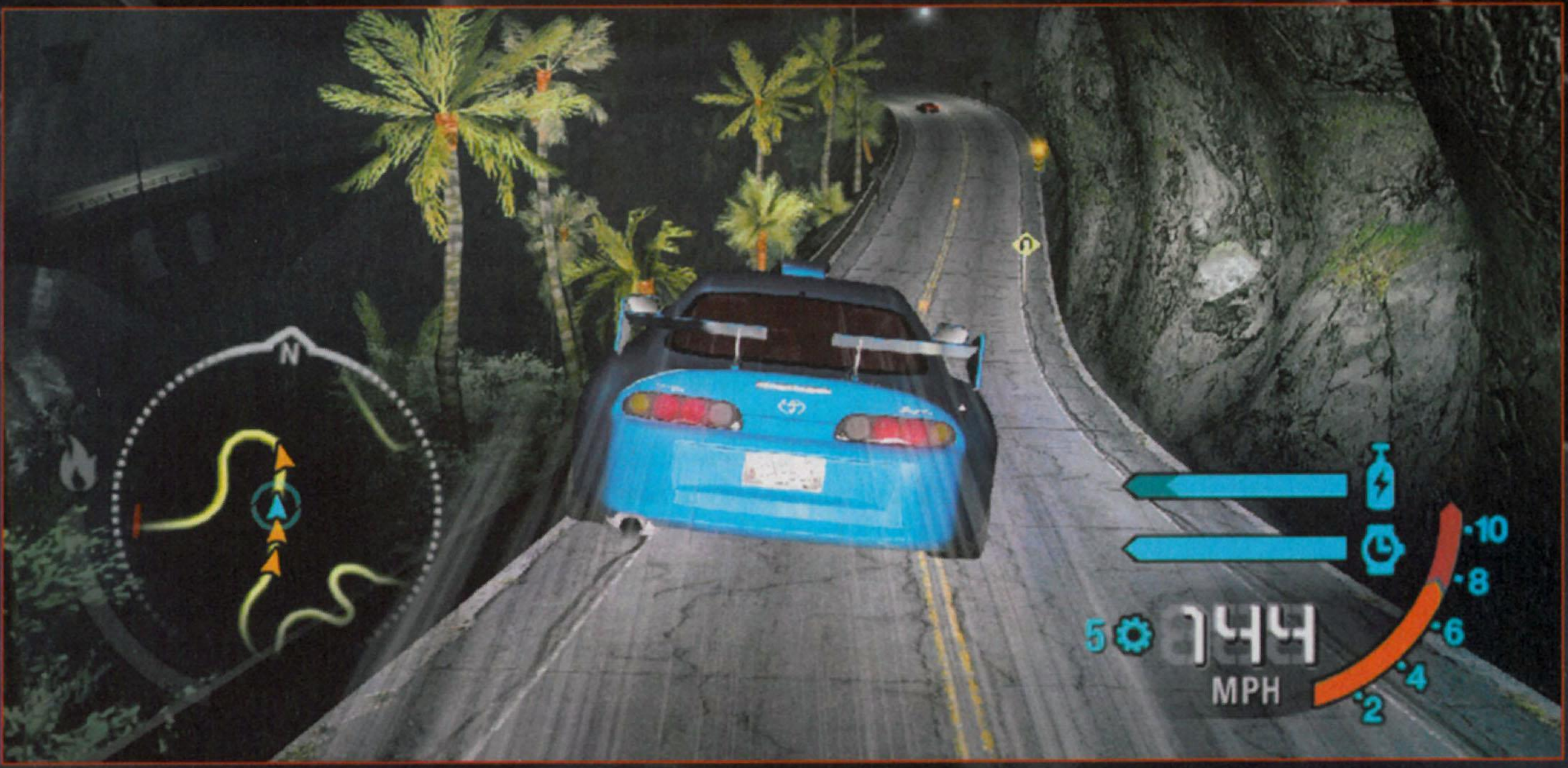
Pe lângă poveste, şi manierele poliţiştilor din joc lasă de dorit. Ei se comportă în continuare prost, într-un mod complet monoton şi previzibil. La fel ca în **Most Wanted** jocul cu ei devine după scurt timp plictisitoare. Practic poliţiştii din **Carbon** iau aceleaşi decizii ca şi colegii întâlniţi acum un an: se reped asupra ta ca nişte idioţi şi ridică cordoane simple, uşoare de străpuns. De asemenea, nu respectă nici o lege a fizicii: accelerează de la 0 la 150 de km/h într-o clipă şi întotdeauna par să aibă un motor mai puternic. Singura lor prezenţă benefică este în modul online când tu, jucătorul, încerci uniforma. Abia atunci poliţia din **Carbon** devine periculoasă!






## Reward Cards

EA încearcă să-şi motiveze jucătorii printr-o nouă invenţie: un nou sistem de remunerare. Esenţa acestui nou sistem constă în acordarea de fragmente de cărţi celor care reuşesc să îndeplinească un anumit obiectiv. Fiecare carte este compusă din patru părţi, existând în total 25+10 cărţi (ultimele 10 se pot obţine doar pe Internet). Diferitele provocări cărora trebuie să le faci faţă variază ca greutate. Iată câteva exemple dintre cele mai grele: evită 12 cordoane de poliţie în timpul unei singure urmăriri, atinge viteza de 200 mile/oră la un checkpoint, câştigă toate campionatele GOLD etc. Aceste misiuni vor fi floare la urechile celor mai skill-aţi veterani.




## Punctaj
### *NFS CARBON*



| | |
|---|---|
| PRODUCĂTOR | EA Black Box |
| PUBLISHER | Electronic Arts |
| OFERTANT | Best Distribution |
| PREŢ | 120 RON |
| VÂRSTĂ | de la 12 ani |

**PRO & CONTRA**

- (+) noile moduri de joc
- (+) autosculpt
- (−) poveste construită din clişee
- (−) poliţişti cu un AI jenant

| | |
|---|---|
| *Grafică* | *86%* |
| *Sunet* | *88%* |
| *Gameplay* | *82%* |
| *Atmosferă* | *87%* |
| *Multiplayer* | *89%* |

**86%**

| NECESAR | | RECOMANDAT | |
|---|---|---|---|
| CPU | - 1,7 GHz | CPU | - 3,2 GHz |
| Video | - 128 MB | Video | - 256 MB |
| RAM | - 1024 MB | RAM | - 1024 MB |

*JOCURI ASEMĂNĂTOARE:*
NFS: MOST WANTED, NFS: UNDERGROUND 2


ACESTA ESTE SEZONUL 07
Nu-ţi vom spune
că suntem magnifici,
îţi vom arăta.
Şi azi şi mâine, mereu.
Dacă joci rapid, noi vom juca mai
rapid, mai puternic, mai bine.
Vom aduce glorie echipei noastre,
oraşul va fi mândru de noi.
Nu e o chestiune de afaceri.
E ceva personal.
FIFA 07
Sezonul începe pe 29/9
FIFA07.ea.com
3+
www.pegi.info
Official FIFA Licensed Product
XBOX 360 XBOX LIVE coming soon
PlayStation 2
NINTENDO GAMECUBE
PC DVD ROM
NINTENDO DS
GAME BOY ADVANCE
mobile
© 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS şi sigla EA SPORTS sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Electronic Arts Inc. în SUA şi/sau alte ţări. Toate Drepturile Rezervate. Produs oficial cu licenţă FIFA. Sigla FIFA © 1977 FIFA™. Produs sub licenţă de către Electronic Arts Inc. Numele jucătorilor şi asemănarea acestora cu persoanele reale utilizate cu licenţa obţinută de la The International Federation of Professional Footballers „(FIFPro)", echipele naţionale, cluburile şi/sau ligile. Fabricat în UE.
Toate produsele sponsorizate, denumirile companiilor, denumirile mărcilor şi siglele sunt proprietatea respectivilor lor deţinători. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO ŞI SIGLA NINTENDO GAMECUBE SUNT MĂRCI COMERCIALE ALE NINTENDO. NINTENDO NDS ESTE O MARCA COMERCIALĂ A NINTENDO. „PlayStation" şi siglele din familia „PS" sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Sony Computer Entertainment Inc. „PSP" este o marcă comercială a Sony Computer Entertainment Inc. Siglele Microsoft, Xbox, Xbox 360 şi Xbox Live sunt fie mărci înregistrate, fie mărci comerciale ale Microsoft Corporation în SUA şi/sau alte ţări. Toate celelalte mărci sunt proprietatea respectivilor lor deţinători. EA SPORTS™ este o marcă a Electronic Arts™.
Importator şi distribuitor în România: BEST DISTRIBUTION SRL
E-mail: info@bestdistribution.ro Tel: 021-408.30.90




# NBA Live 07

**Dacă tot se anunţase schimbarea mingii oficiale în NBA pentru sezonul 2006-2007, speram ca şi jocul NBA Live, de altfel singurul pe care îl aştept în fiecare an cu sufletul la gură, să aducă o schimbare radicală faţă de ceea ce am avut până acum. Trailer-ele şi comentariile le anunţau asta, însă, dezamăgirea pe care am încercat-o după lansarea şi testarea jocului nu mi-am putut-o stinge nici măcar într-un butoi cu rom...**

Fan al baschetului şi, după îmbătrânire, al jocurilor de baschet pe calculator în special, m-am înghesuit şi anul acesta la o felie de **NBA Live 07**, practic singurul joc de baschet serios pentru PC. M-am entuziasmat la darea de seamă asupra dimensiunii install-ului (peste 3,5GB spaţiu necesar) şi mă gândeam deja la o grafică ce-mi va delecta ochiul mai ceva decât Paris Hilton.

Mi-am dat seama rapid însă că e vorba de filmuleţele de intro, binevenite de altfel, care prezintă vedete din NBA „la serviciu". Am fost conştient totodată că partea cu grafica încântătoare s-a dus pe apa sâmbetei. Şi nu m-am înşelat defel: aceeaşi de care am avut parte şi în **NBA Live 06**... urât din partea voastră, domnilor de la EA Canada!

Următorul pas a fost să găsesc noutăţile care, din păcate nu sunt prea multe. Poate cei mai fericiţi dintre utilizatori vor fi pasionaţii de management, modul de joc *„Dinastie"* fiind îmbunătăţit cu funcţii şi responsabilităţi noi. Va trebui acum să fii atent la oboseala jucătorilor, să dai diverse sarcini angajaţilor şi bineînţeles să supraveghezi şi să omogenizezi echipa.




Anul trecut a fost introdus conceptul de superstar pentru a diferenţia vedetele din NBA de jucătorii mediocri. Anul acesta „x-factor" este termenul „la modă". El îi caracterizează pe jucători precum Robert Horry, nu neapărat superstaruri, dar jucători care, odată dezlănţuiţi pot să tranşeze un meci. În plus, senzaţia de autenticitate a fost sporită prin introducerea mişcărilor tipice ale unor jucători (vei recunoaşte cu siguranţă aruncarea lui Shawn Marion sau a lui Ben Gordon).

Gameplay-ul este atât de subţire, încât pur şi simplu nu-mi face plăcere să joc. Bug-uri, AI deficitar, manevre cel puţin dubioase, déjà-vu-uri, iar dacă te gândeşti să joci cu tastatura, mai bine apucă-te de **WoW**.

Sunetul rămâne una dintre cele mai apreciate caracteristici ale jocului. Comentariile lui Marv Albert şi ale lui Steve Kerr te fac să simţi că vizionezi un meci din NBA. Soundtrack-ul este unul pe gustul celor care „simt" baschetul, chiar dacă este puţin mai diluat faţă de versiunile anterioare.

În concluzie aş putea spune că **NBA Live 07** nu este un joc rău, dar este o mare dezamăgire...

SPELDING

## Punctaj
### NBA LIVE 07

| | |
|---|---|
| PRODUCĂTOR | EA Canada |
| PUBLISHER | EA Sports |
| OFERTANT | Best Distribution |
| PREŢ | 199 RON |
| VÂRSTĂ | de la 6 ani |




**PRO & CONTRA**

- (+) rooster complet
- (+) sunet
- (−) multe bug-uri
- (−) AI deficitar
- (−) puţin schimbat faţă de anul trecut

| | |
|---|---|
| *Grafică* | 65% |
| *Sunet* | 84% |
| *Gameplay* | 66% |
| *Atmosferă* | 70% |
| *Multiplayer* | 71% |

**71%**

| NECESAR | | RECOMANDAT | |
|---|---|---|---|
| CPU | - 1,3 GHz | CPU | - 1,6 GHz |
| Video | - 64 MB | Video | - 64 MB |
| RAM | - 256 MB | RAM | - 512 MB |

*JOCURI ASEMĂNĂTOARE:*
SERIA NBA

# Championship Manager 2007

**Fotbalul face ce face şi nu ne dă pace. Sportul rege este peste tot, la televizor, în ziare, în reviste, chiar şi pe calculatoare.** Managerul din tine are în faţă o nouă provocare: Championship Manager 2007. Eşti în stare să stai ore în şir în faţa monitorului, să faci transferuri, să pregăteşti strategii de marketing, să cucereşti trofee? **CM 2007 îţi va fi tovarăş de suferinţă. Asta până apare FIFA Manager!**







**C**ompetiţiile în care câştigătorul este cunoscut de la început nu prea sunt agreate, lipsa de motivaţie a fanilor provenind din previzibilitatea rezultatelor şi lâncezeala favoriţilor. Dacă în viaţa reală poate doar Dinamo are un adversar mai redutabil în Steaua, pe tărâmul managerelor de fotbal, **Championship Manager 2007** duce o luptă acerbă cu **Football Manager** pentru locul 2, primul loc fiind ocupat de **Fifa Manager**.

Chiar dacă baza de jucători este mai mică decât la **FM**, la fel şi numărul de ligi şi echipe, totuşi este mai mult decât suficientă materie primă pentru a sta lipit de monitor zile întregi.

**CM 2007** aduce cu sine câteva noutăţi în efortul de a scăpa de titulatura de "clonă a **FM**".

Ca manager al unei echipe naţionale ai bătăi de cap. Nu va fi ca până acum doar o bună ocazie de a umple o dată liberă în calendar cu o ieşire la cumpărături sau la un grătar cu rezervele de lux de prin ţările calde. Ai posibilitatea să urmăreşti jucătorii susceptibili de convocare la echipa naţională, să ceri date suplimentare de la antrenorul de club. Este practic acelaşi lucru cu ceea ce se întâmplă în viaţa reală cu telefoanele date de selecţioner pentru a facilita prezenţa în timp util a jucătorului la meciuri.

Ca proprietar al echipei te simţi precum Războinicul Luminii, investeşti în transferuri cât pofteşti, beneficiezi de toată gloria sau de dispreţ, după caz. Îţi dozezi resursele financiare după bunul plac, nelăsând la mâna managerului decât problemele tehnice ale echipei.

Cea mai importantă noutate a seriei este ProZone. Un puternic instrument de analiză a meciurilor. ProZone îţi disecă meciul fază cu fază, pasă cu pasă. Acum ai ocazia să vezi cum analizează un manager profesionist meciurile. Analiza video a unei partide e însoţită de analiza statistică, de mare importanţă fiind datele legate de mişcarea jucătorilor în teren, zonele în care se desfăşoară acţiunile de atac şi apărare, dispunerea la fazele fixe, traseele paselor sau zonele în care s-au produs faulturile. Astfel îţi stabileşti strategia pentru partidele următoare, ştii la ce trebuie să lucrezi la antrenamente. Asemenea instrumente de analiză sunt folosite de manageri în viaţa reală. Cluburi precum AC Milan, Barcelona, Chelsea sau Dinamo Kiev fiind renumite pentru astfel de sisteme de analiză.

Discuţiile cu jucătorii sunt mai interesante, au efect imediat. Ele fac diferenţa între a pierde sau câştiga o partidă, deoarece moralul jucătorilor e un factor important în desfăşurarea unei partide.

Viteza de analiză şi procesare a engine-ului este sporită faţă de CM 2006, astfel ai ocazia să joci un sezon în decursul unei săptămâni.

Chiar dacă **Championship Manager 2007** nu este numărul 1 în domeniul managerelor de fotbal, el încearcă prin idei noi, vezi ProZone, să facă faţă concurenţei acerbe.

ARMATA ULTRA
mircea@pcgames.ro

## Punctaj
### CM 2007



| | |
|---|---|
| PRODUCĂTOR | Beautiful Game Studios |
| PUBLISHER | Eidos Interactive |
| OFERTANT | Best Distribution |
| PREŢ | cca. 139,90 RON |
| VÂRSTĂ | de la 12 ani |

**PRO & CONTRA**

| PRO | CONTRA |
|---|---|
| gameplay atractiv | grafică slabă |
| viteza de joc | lipsă multiplayer |

| | |
|---|---|
| Grafică | 70% |
| Sunet | 70% |
| Gameplay | 75% |
| Atmosferă | 73% |

**72%**

| NECESAR | | RECOMANDAT | |
|---|---|---|---|
| CPU | - 1,2 GHz | CPU | - 2 GHz |
| Video | - 32 MB | Video | - 64 MB |
| RAM | - 256 MB | RAM | - 512 MB |

**JOCURI ASEMĂNĂTOARE:**
FIFA MANAGER 07, FOOTBALL MANAGER 2007



# Plăci de bază Gigabyte

Mulţi se gândesc la upgrade-ul PC-ului ca la cel mai frumos cadou de Crăciun.

**Luna aceasta vă prezentăm trei plăci de bază Gigabyte care pot să fie punctul de pornire al upgrade-urilor.**

În testele din luna aceasta am inclus trei plăci de bază pentru socket-ul AM2, plăci care se adresează diferitelor categorii de cumpărători şi încercă să satisfacă diferite nevoi şi exigenţe.

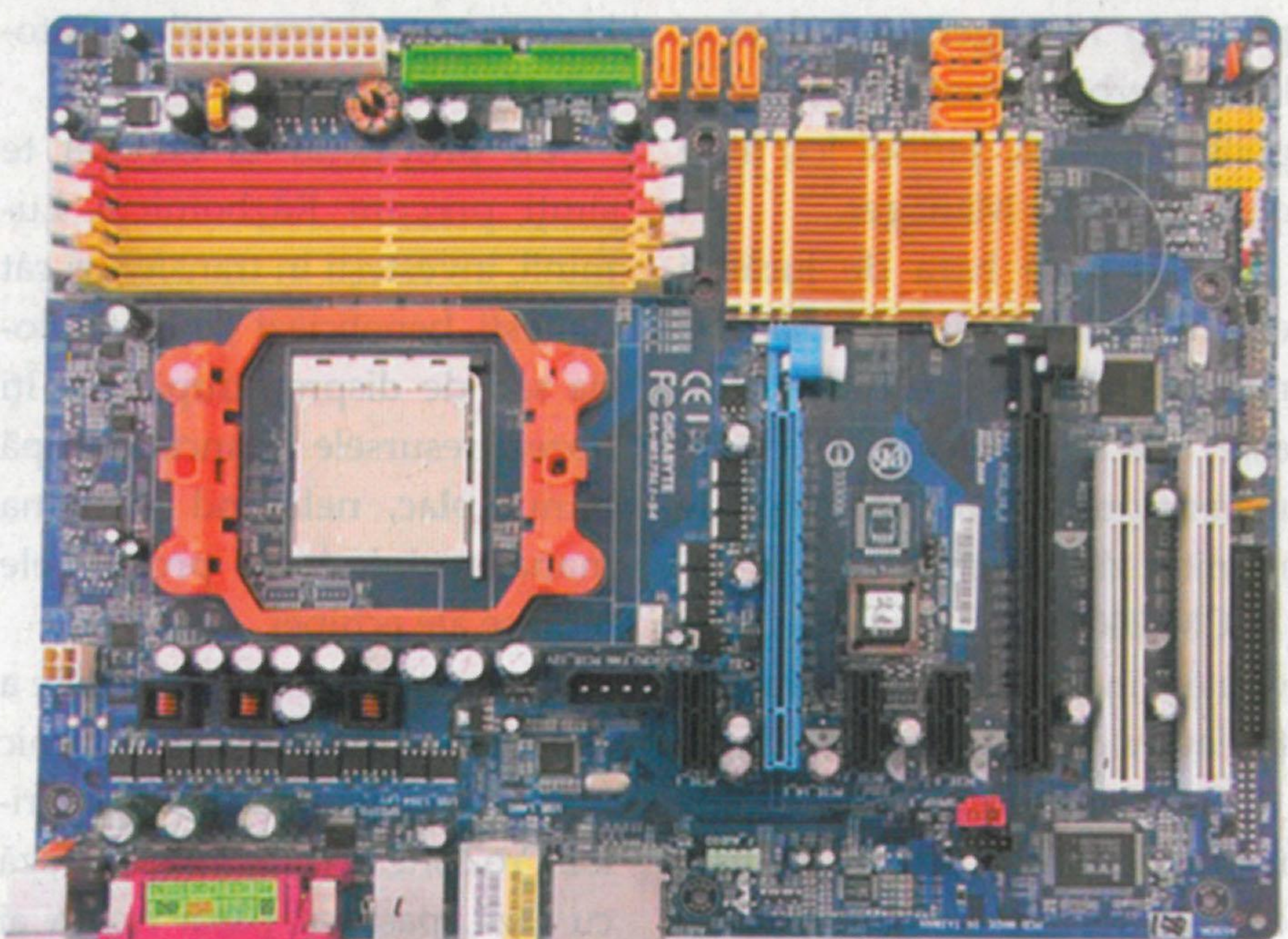
## GA-M57SLI-S4

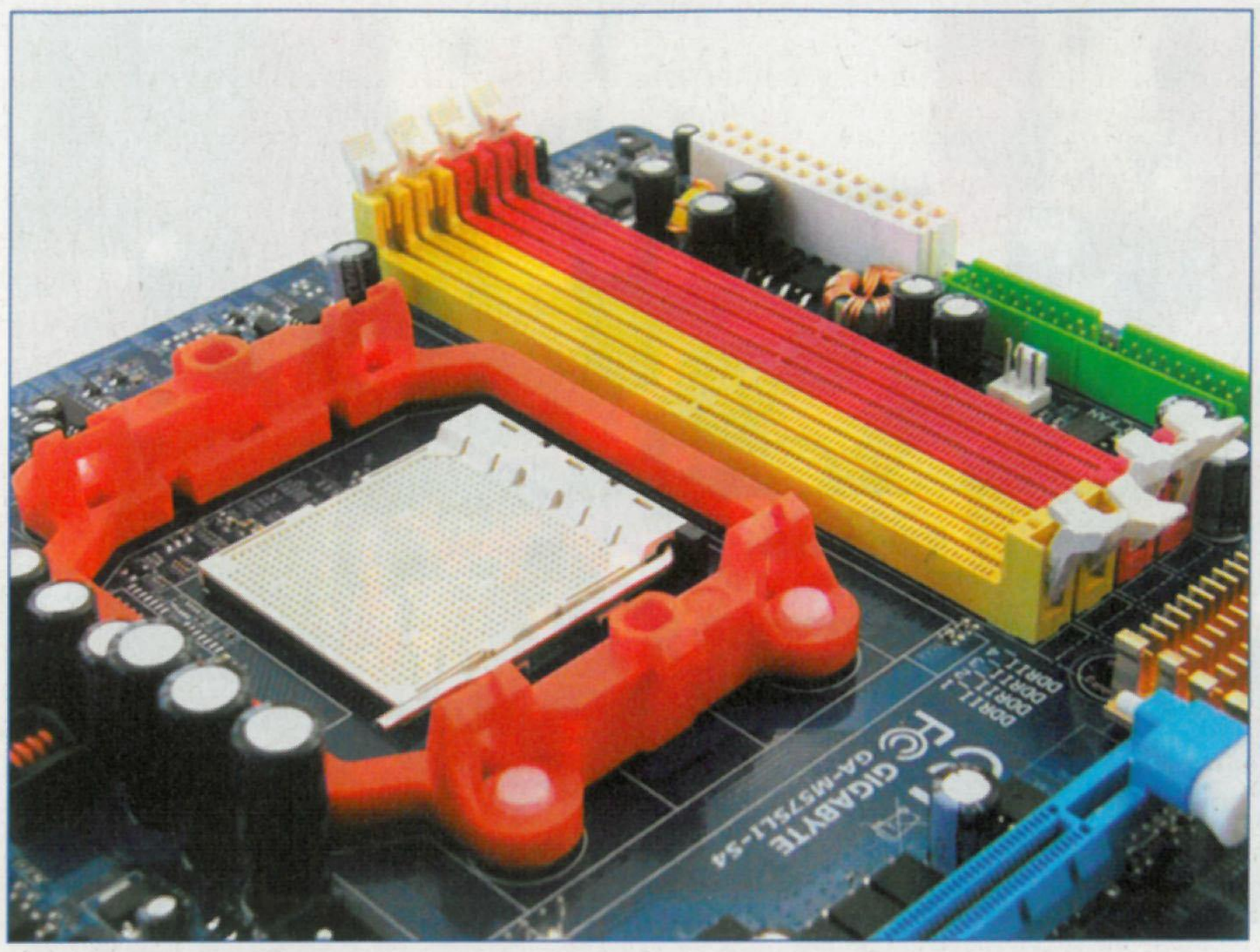
Recent a apărut şi la noi ultima platformă a AMD, AM2. Pe rafturile magazinelor apar din ce în ce mai multe procesoare pe noul socket 940, şi alături de ele şi-au făcut intrarea şi noile plăci de bază. Noua tehnologie cu suport DDR II este menită să înlocuiască binecunoscutul soclu 939, devenind noul standard pentru sistemele AMD. Placa de bază Gigabyte M57SLI-S4 este o alegere demnă de luat în considerare de către cei care vor să-şi construiască un sistem durabil, bazat pe noua platformă.

La proiectarea acestei plăci, Gigabyte a optat pentru chip-ul nForce 570. Acest chip suportă toate modelele de procesoare AM2, inclusiv Athlon 64 FX-62 şi 5000+. Achiziţionând această placă aveţi certitudinea că va fi compatibilă cu orice procesor pe soclu 940. În timpul testelor am încercat atât un 5000+, cât şi un FX-62, ele fiind recunoscute corect din prima, fără să fie nevoie de vreun update de BIOS.

Cele patru sloturi DIMM arată că placa M57SLI-S4 poate suporta până la 8 GB de memorie DDR2. Procesoarele AMD au controller-ul de memorie chiar pe chip, oficial fiind suportate toate modulele până la DDR2 800. nForce 570 nu suportă noul standard EPP al nVidia, ceea ce înseamnă că memoria trebuie supratactată manual, fără să funcţioneze cu noile setări de memorie EPP.

Placa de bază oferă însă suport pentru o altă tehnologie nVidia, şi anume configuraţia SLI. Placa de bază are două slot-uri PCI Express de 16x, inginerii proiectând chipul SLI al chipset-ului 570 cu 28 PCI Express lanes. Rezultatul este forţarea plăcii de bază să opereze în modul SLI, la 8X. M57SLI-S4 mai găzduieşte











două slot-uri PCI v2.3 şi trei slot-uri PCI Express x1.

Din punct de vedere al conectivităţii mediilor de stocare, placa stă cât se poate de bine. Gigabyte a inclus şase port-uri SATA – numărul maxim suportat de chip-ul MCP55. Nu lipsesc nici impresionantele capacităţi de RAID: utilizatorii pot combina şase HDD-uri într-unul singur folosind RAID 0, ori pot crea din ele două arii redundante de RAID 5. Chipset-ul nVidia suportă de asemenea şi RAID 0, 1, 0+1 şi 1.5. Pentru cei care încă dispun de HDD-uri mai vechi este o veste bună că placa conţine şi două conectoare PATA, respectiv un conector pentur Floppy drive.

Un lucru care lipsea de pe majoritatea plăcilor echipate cu chipset nVidia (mai puţin seria 6100) a fost HDA (High Definition Audio). HDA este de fapt înlocuitorul standardului AC'97 folosit în cazul majorităţii plăcilor de bază. Printre avantajele tehnologiei HDA se numără suportul DVD-Audio, Dolby Digital EX, sunetul surround 7.1 şi lăţimea de bandă mărită care permite redarea audio pe mai multe canale (192 kHz, 32 biţi). M57SLI-S4 are suport HDA prin intermediul Realtek ALC883 CODEC.

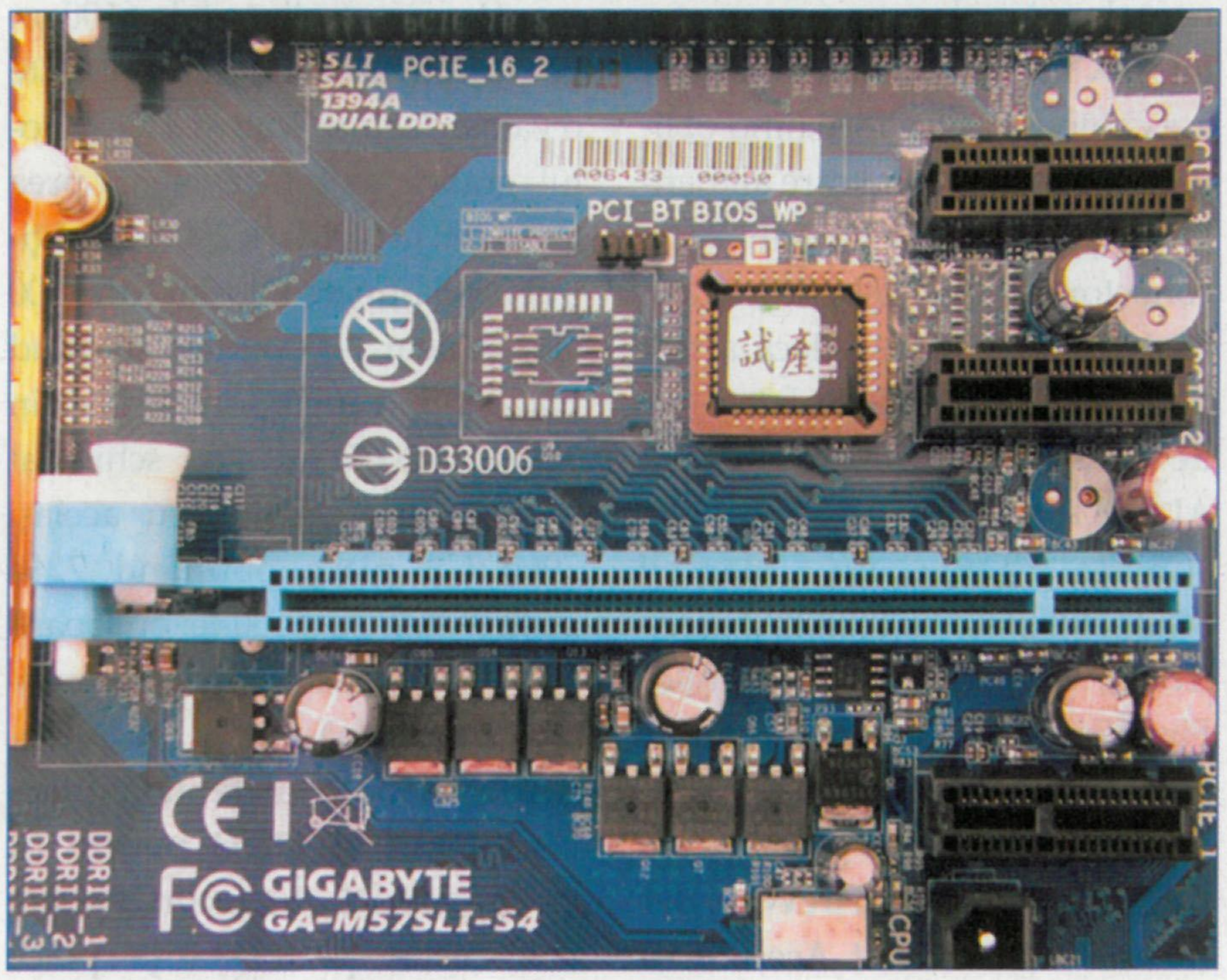
Panoul din spate oferă un jack RJ45 pentru LAN, patru porturi USB 2.0, şase jack-uri audio pentru placa de sunet încorporată, porturi de ieşire şi intrare S/PDIF, un port COM, un port pentru mouse PS/2 şi unul pentru tastatură PS/2, respectiv un port paralel. Producătorul oferă un Marvell PHY pentru a controla unul dintre porturile LAN.

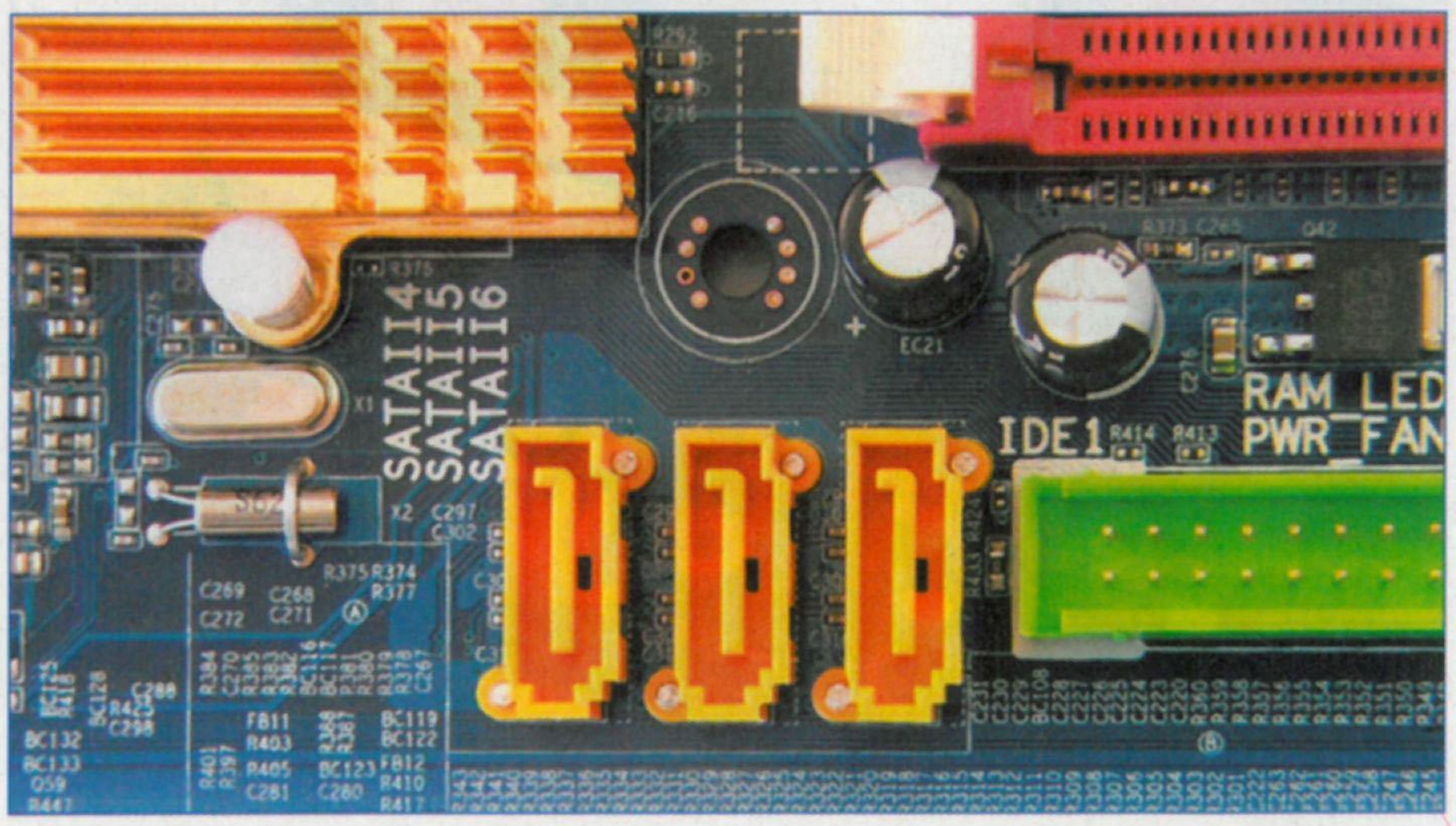
Aranjarea diferitelor elemente pe placă este perfectă, cel puţin din punctul de vedere al conectorilor de alimentare. Conectorul ATX de 24 pini a fost amplasat în partea de jos a plăcii lângă conectorii IDE, iar conectorul de alimentare de patru pini a fost amplasat în partea de sus a plăcii. Această amplasare permite montarea cablurilor de alimentare care pornesc de la sursă, fără să afecteze circuitul aerului. Singurul minus pe care l-am descoperit la capitolul layout este poziţia conectorului de floppy drive, amplasat în colţul îndepărtat al plăcii. Datorită acestei soluţii cei care mai folosesc floppy drive sunt nevoiţi să tragă cablul acestuia peste placa video. Prin conectorii amplasaţi pe partea inferioară a plăcii pot fi conectate până la 10 periferice USB, placa oferind suport şi pentru două porturi adiţionale de Firewire IEEE-1394.

Iată şi sistemul cu care am testat placa de bază:

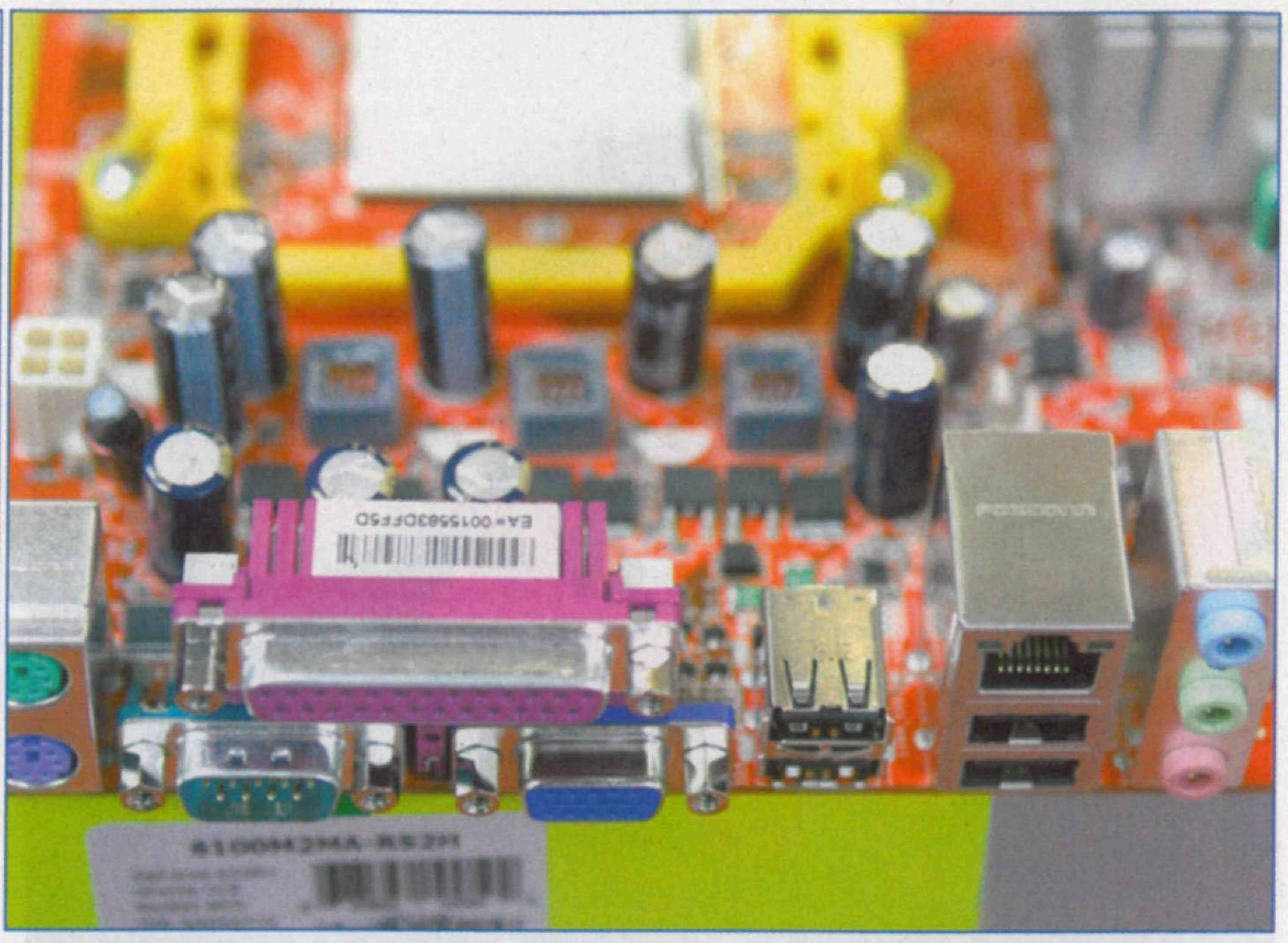
- procesor AMD AM2 Athlon64 5000+ (2.6GHz)
- 2GB memorie Corsair DDR2 1067MHz CAS4
- 2 HDD WD Raptor 74 GB 10000 rpm
- placă video XFX 7800 GT
- DVD-ROM Asus 16x
- Windows XP with SP2
- DirectX 9.0c

Am încercat placa atât în jocuri, cât şi programe de analiză sintetice. Punctajele din testele sintetice au fost cu puţin în urma altor plăci aflate în redacţie, M57SLI-S4





obţinând 5050 puncte în 3DMark 2006 şi 9000 puncte în 3DMark 2005, respectiv 96920 puncte în Aquamark. În cazul jocurilor, situaţia a fost mai împărţită: în **Doom 3** am obţinut cea mai mare medie de fps 116.2, în timp ce în **F.E.A.R.** cu toate setările la maximum în 1024x768 în 32 biţi am obţinut iarăşi cel mai modest rezultat, 95 de fps.

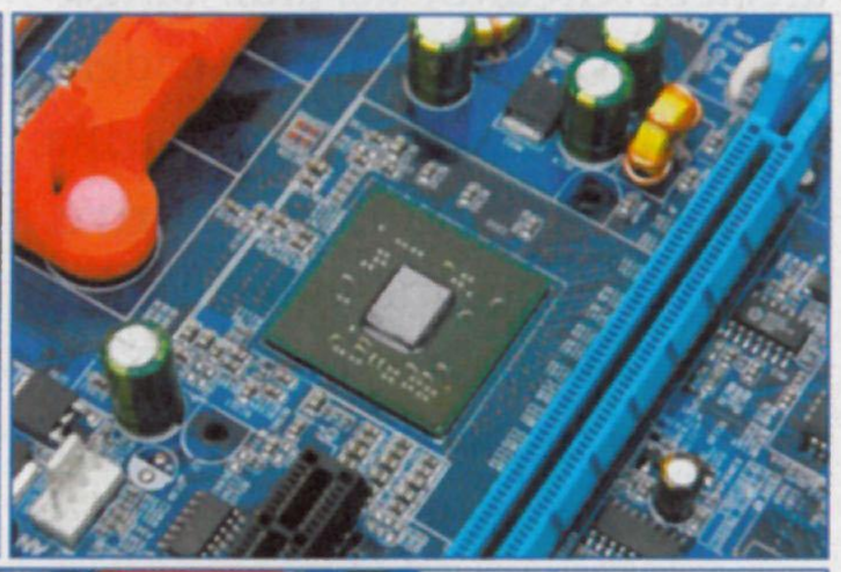
Chiar dacă performanţele plăcii M57SLI-S4 care foloseşte chipset-ul 570 (o modificare a nForce 4 SLI) rămân în urma unei plăci dotate cu 590 SLI, trebuie să spunem că Gigabyte a făcut o treabă bună cu această placă. Nu avem de-a face cu cea mai bună placă AM2, dar M57SLI-S4 oferă tot ce are nevoie un sistem desktop modern.

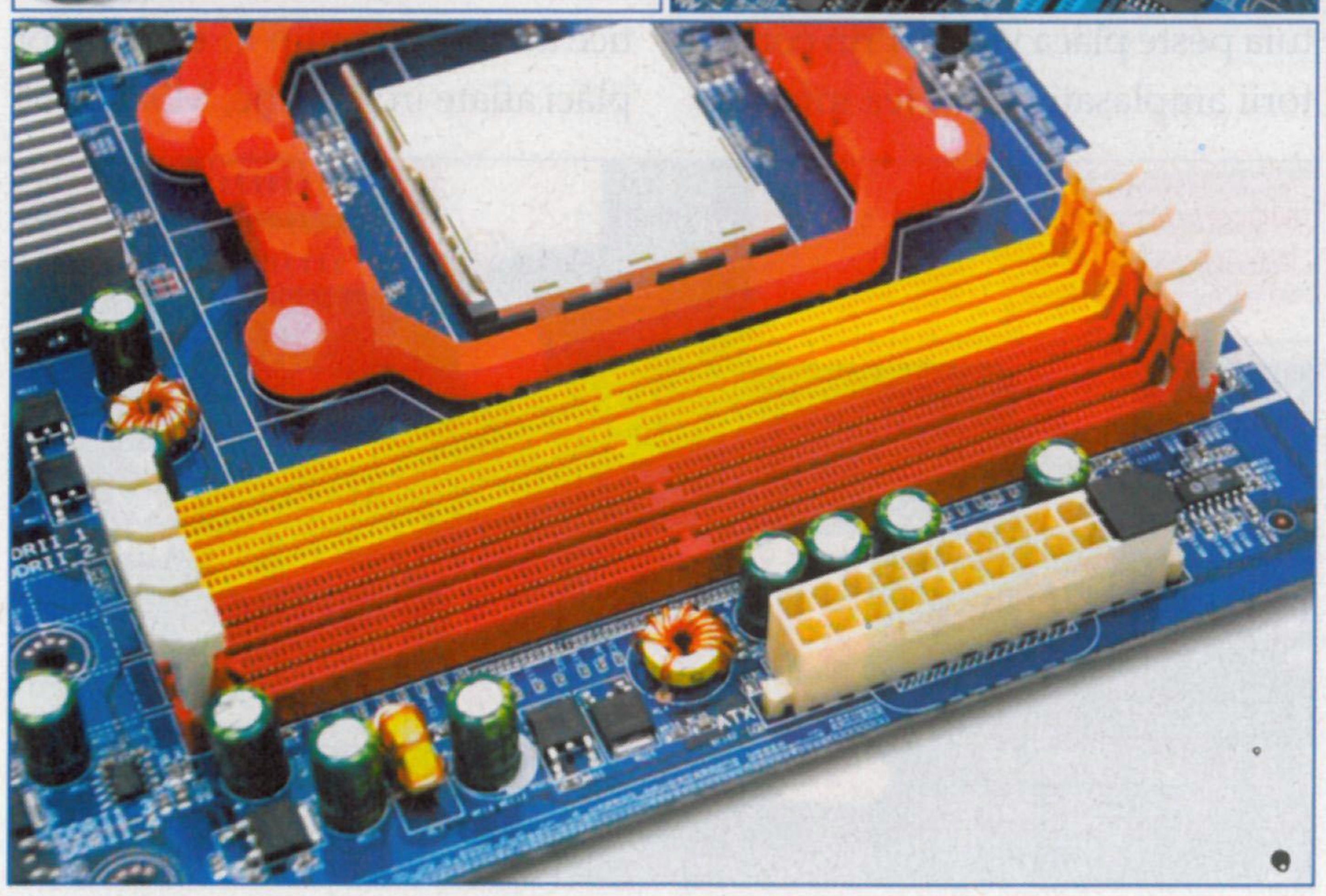
## GA-M55plus-S3G

Gigayte încercă să satisfacă dorinţele tuturor categoriilor de cumpărători, combinând în placa M55plus-S3G, flexibilitatea soluţiilor de ultimă oră cu suportul pentru procesoarele AM2 cu un preţ mai redus.

GA-M55plus-S3G se bazează pe chipset-ul nVidia GeForce 6100, oferind laolaltă avantajele unei plăci video 6100 încorporate şi a unui slot PCI Express 16X. Cei care caută performanţă, pot opri cu uşurinţă placa video încorporată, astfel evitând scăderea performanţei sistemului. Cei care caută un PC ieftin şi cărora le convine placa video integrată, vor fi mulţumiţi de 6100 – ideal pentru sarcinile de bază.







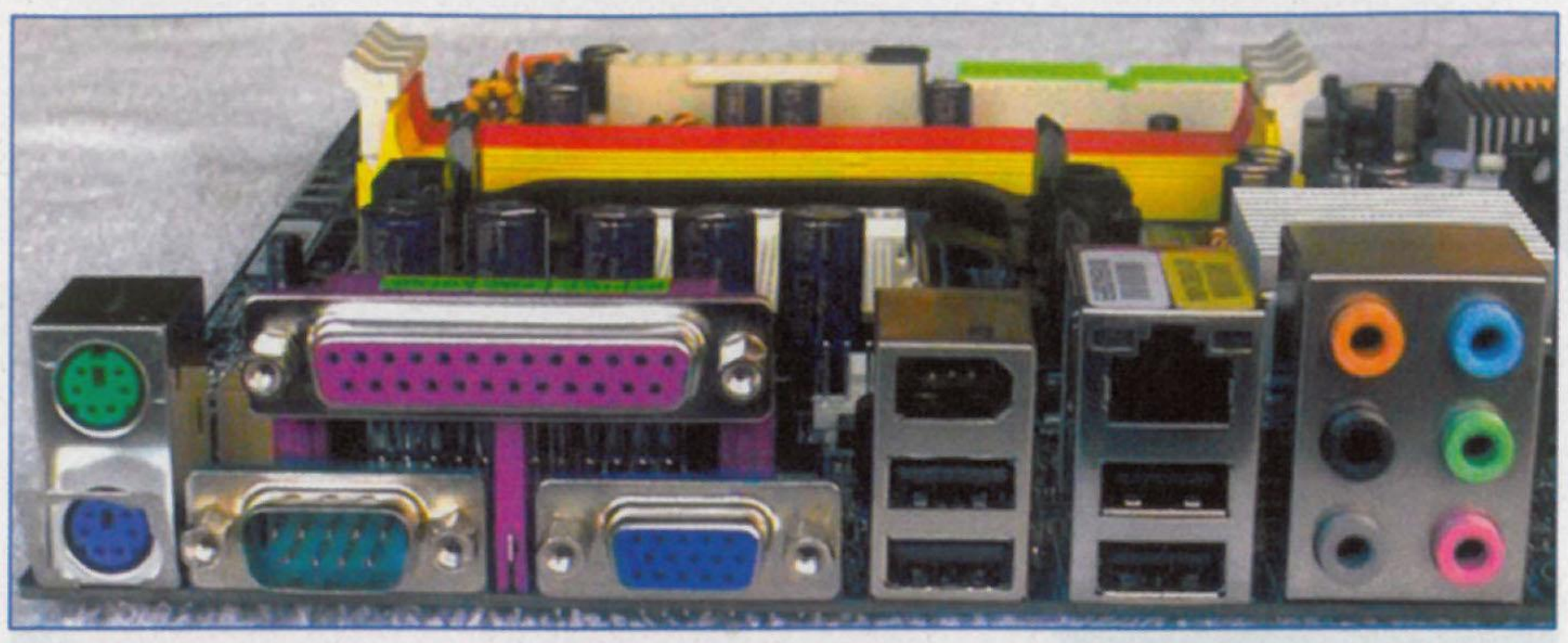
Flexibilitatea plăcii este sporită de cele şapte sloturi de extensie: în afară de slotul PCIX 16x amintit, pe placă au mai fost amplasate patru sloturi PCI şi două sloturi PCIX 1x. Datorită înălţimii northbridge-ului trebuie să fiţi atenţi la montarea plăcilor pentru a evita coliziunile. Minusul legat de amplasarea conectorului de floppy drive este prezent şi aici, dar trebuie să amintim ca un plus al layout-ului amplasarea ingenioasă a conectorului pentru panoul audio frontal. De asemenea, merită laude şi conectorii coloraţi pe baza unui cod – lucru care uşurează montarea componentelor. Amplasarea conectorului ATX 12V de 4 pini nu mai este aşa comodă, utilizatorii fiind obligaţi să plaseze cablul care alimentează placa de bază prin acest conector, fie deasupra, fie în jurul cooler-ului de CPU. Placa a fost dotată cu southbridge nForce 430 de care este legat un Realtek ALC883 CODEC (7.1 canale, suport HDA), un Marvell 88E1116-NNCa Gigabit LAN controller, respectiv un controller FireWire Texas Instrument's TSB43AB23 IEEE-1394.

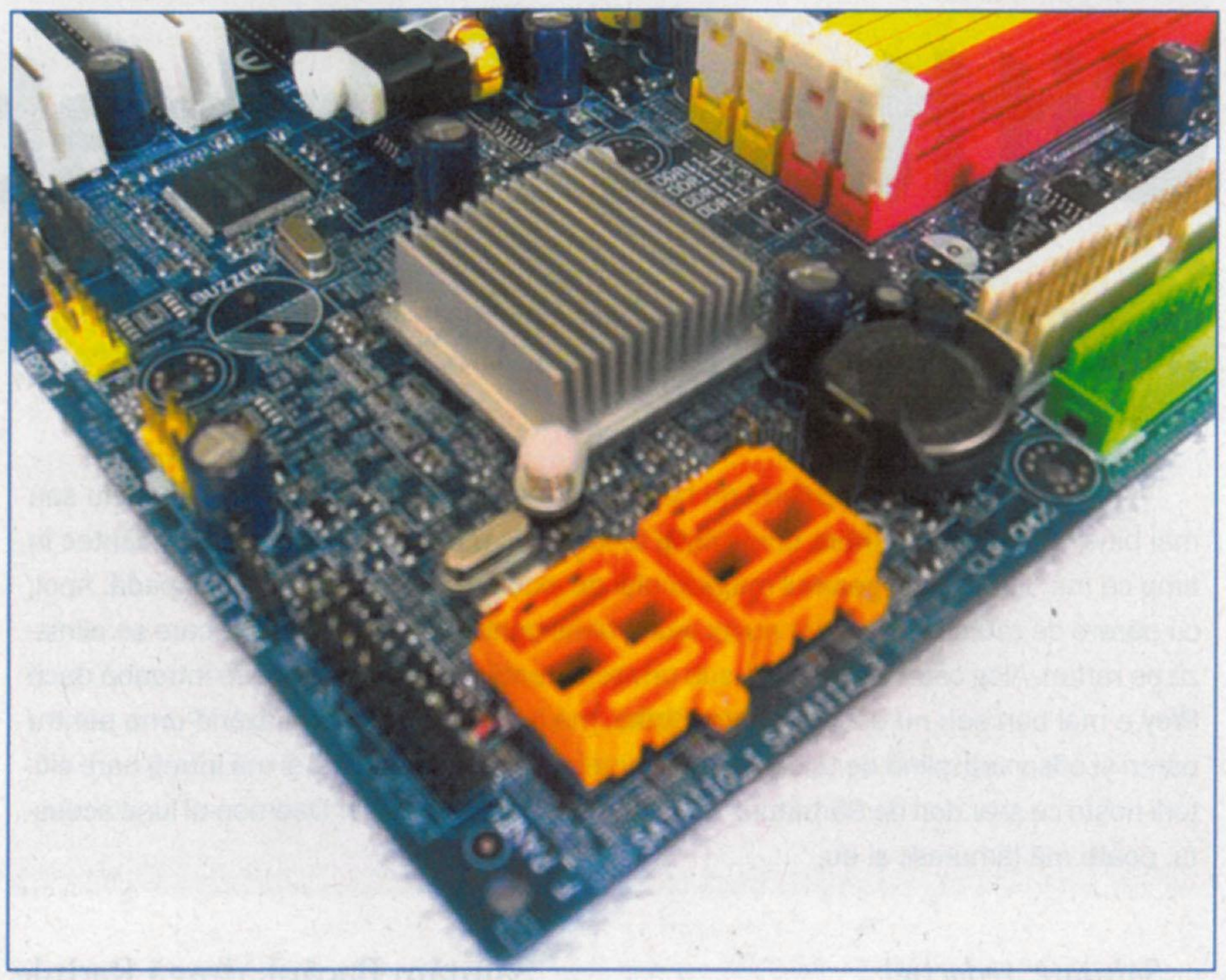
E puţin ciudat că placa dispune de un controller FireWire, dar nu are BIOS socketat. Acest lucru poate fi considerat ca un compromis, pentru a reduce preţul.

Panoul din spate include obişnuitele conectoare PS/2, porturile paralel şi serial, un conector VGA, patru porturi USB, conectore FireWire şi Gigabit Network, respectiv şase jack-uri audio.

La fel ca în cazul lui GA-M57SLI-S4, şi aici este prezent aşa numitul Motherboard Intelligent Tweaker. Acest program le va fi foarte util celor care caută să supratacteze cât mai uşor sistemul. Folosind MIT am reuşit să creştem frecvenţa procesorului Athlon 64 3200+ cu nucleu Orleans, de la 2000 la 2500 MHz.

În cazul acestei plăci am vrut să verificăm performanţele atât folosind placa video integrată, cât şi o placă video separată. În timpul testelor s-a dovedit că GA-M55plus-S3G pierde din performanţă cu controller-ul de 6100 on board activat, dar aceasta nu este o valoare semnificativă. La capitolul grafică însă 6100-le nu prea face faţă: în 3DMark 2006 am obţinut 3565 puncte folosind un 7900 GS, şi doar 300 puncte folosind placa video încorporată. Nici în 3Dmark 2005 nu s-au schimbat prea mult lucrurile, cu acelaşi 7900 GS placa obţinând 7264 puncte, iar cu 6100-le on board 696 puncte. Diferenţele semnificative s-au păstrat şi în Aquamark: 72952 puncte fără placa încorporată şi 11853 puncte cu placa activată. În jocuri nu am mai testat performanţa plăcii



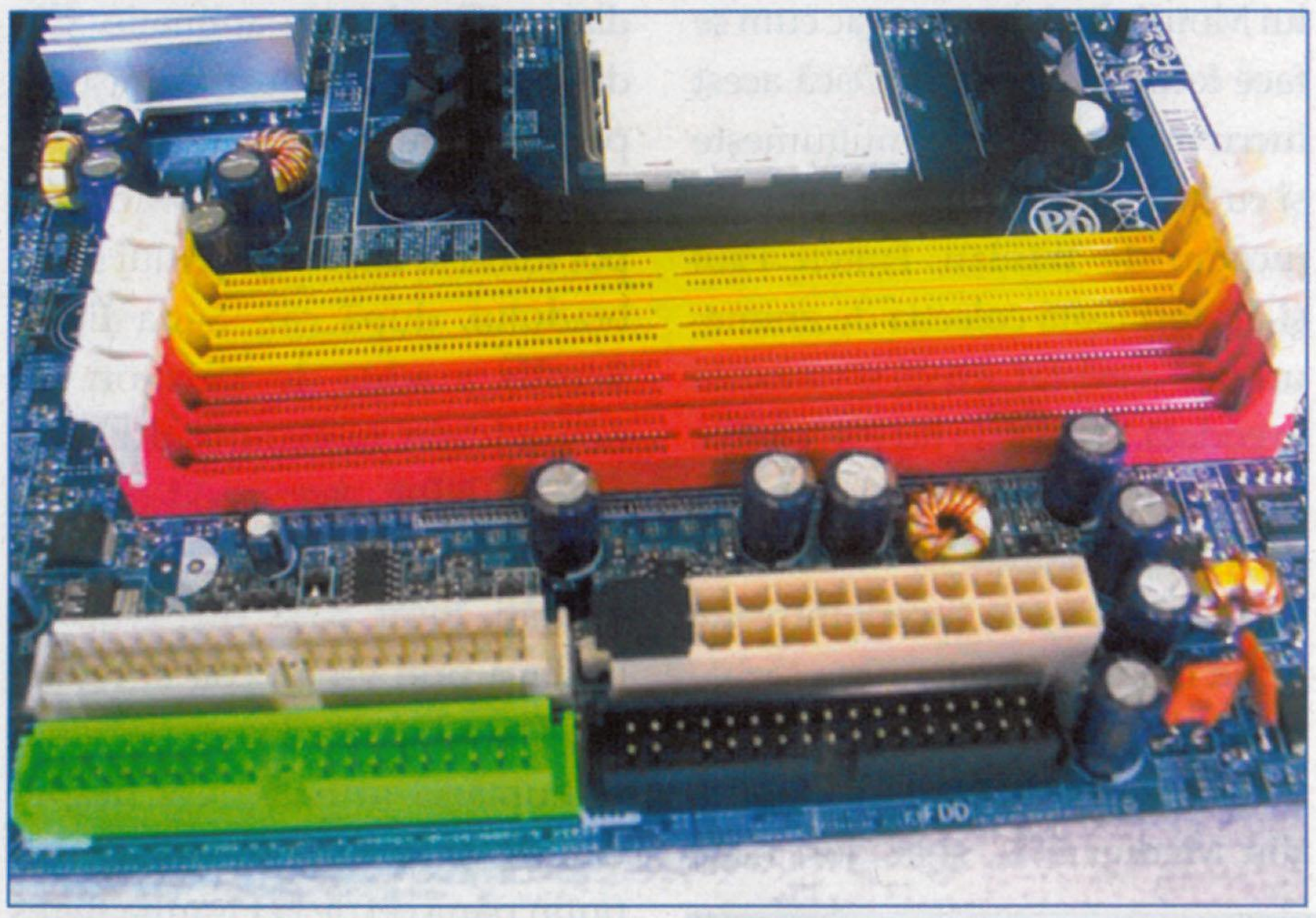


încorporate pentru că, deşi redă grafica 3D, puterea de calcul nu-i permite rularea de jocuri mai sofisticate.

În concluzie putem spune că GA-M55plus-S3G este o placă bine echilibrată care oferă destule resurse utilizatorilor de aplicaţii office. În plus, prin montarea unei plăci grafice high end, placa de bază poate reprezenta baza unui sistem destinat rulării de jocuri.

## GA-M51GM-S2G

Ultima dar nu şi cea din urmă victimă a testului nostru este tot o placă de bază care se bazează pe chipset-ul GeForce 6100. Din câte se poate vedea şi de pe ambalaj, producătorul a ţinut să menţioneze sub giganticul S de pe cutie principalele trăsături. Chiar dacă producătorul a pus şi pe acest ambalaj ştampila Gamer's Choice, trebuie să spunem încă de la început că avem de-a face cu o placă destinată construirii unui sistem destinat mai degrabă întregii familii, şi nu al unei „uzine" care să fie folosită la jocuri. Un prim indiciu este răcirea pasivă de pe southbridge. La o examinare mai atentă observăm că, în mod asemănător cu celelalte plăci deja testate, Gigabyte a recurs la această soluţie de răcire pe suprafaţa întregii plăci. Fiind destinată în principal unui sistem media center sau unor aplicaţii cu poftă de hardware moderată, lipsa zgomotului reprezintă un avantaj când vine vorba de criterii de achiziţionare. Un alt lucru care sare în ochi este aşezarea neortodoxă a conectorilor de tip SATA-II. Această arhitectură nu are doar scopuri estetice, ea dovedindu-se a fi foarte utilă în practică, asigurând o bună fixare a conectorilor. Cele patru porturi SATA-II sunt compatibile cu toate cablurile existente pe piaţă. Placa de bază mai conţine doi conectori pentru mediile de stocare ATAPI, respectiv un conector pentru floppy drive. Având în vedere că avem de-a face cu o placă de bază microATX, putem spune că arhitectura este destul de aerisită. Compromisul făcut constă în renunţarea la anumite slot-uri: în afară de slotul PCI Express de 16X, ne mai stau la dispoziţie două slot-uri PCI şi unul PCIX 1x. Flexibilitatea plăcii anterioare este păstrată însă şi aici: în funcţie de nevoile proprii puteţi să utilizaţi ori să dezactivaţi placa video 6100 încorporată. De asemenea, este



îmbucurător să revedem compatibilitatea cu conectorii de curent de 20 şi 24 pini. Faptul că apar şi alte soluţii decât conectorul ESP întâlnit la plăcile din gama Asus merită laude. Pe panul din spatele plăcii întâlnim conectorii binecunoscuţi de la modelul testat anterior: în afară de clasicele porturi PS/2, porturi serial şi paralel, regăsim aceeaşi ieşire VGA, patru porturi USB, conectorul LAN, cele şase jack-uri audio şi portul FireWire. Vorbind de Media Center pot fi deranjante lipsa conectorilor audio digitali şi lipsa unui TV-out, dar acest lucru poate fi considerat compromisul necesar menţinerii unui preţ avantajos. Cea mai mare problemă a plăcii în timpul testelor a fost folosirea modulelor de memorie DDR2 800 ca nişte module DDR2 667, modificând latenţele din 4-4-4 (standard DDR2 800) în 5-5-5 (standard DDRII 667). Aceasta nu ar fi problema în cazul majorităţii plăcilor de bază, dar cum BIOS-ul lui GA-M51GM-S2G nu permite configurarea latenţelor şi frecvenţelor memorie, nu putem beneficia de avantajele unor module premium. În cazul acestei plăci am efectuat doar teste în care am folosit placa grafică încorporată. Putem spune că am fost mulţumiţi de ea, punctajele obţinute depăşindu-le pe cele ale modelului de referinţă: 1262 puncte în 3Dmark 2003 şi 673 puncte în 3DMark 05 la o rezoluţie 1024x768. Aceste punctaje nu sunt deloc mari, dar e deja o performanţă că placa de bază cu placa video încorporată a rulat fluid 3DMark.

Raportul preţ/calitate al acestei plăci este remarcabil, dar nu trebuie să uităm că GA-M51GM-S2G se încadrează în categoria buget. Această placă se adresează celor care vor un sistem ieftin pentru familie şi nicidecum celor care vor performanţă în jocuri.

JACINT ERDEI
jacint@pcgames.ro

**Punctaj** *GA-M51GM-S2G* **81%**
PRODUCĂTOR Gigabyte
DISTRIBUITOR Distrib. autorizaţi Gigabyte
www.gigabyte.com.ro

**Punctaj** *GA-M55PLUS-S3G* **85%**
PRODUCĂTOR Gigabyte
DISTRIBUITOR Distrib. autorizaţi Gigabyte
www.gigabyte.com.ro

**Punctaj** *GA-M57SLI-S4* **88%**
PRODUCĂTOR Gigabyte
DISTRIBUITOR Distrib. autorizaţi Gigabyte
www.gigabyte.com.ro

# Cititorii întreabă...

## ... şuviţă verde răspunde!

A venit, a venit iarna, acoperă-mi bugetul cu ceva, cu umbra unui mega-salariu sau mai bine, mai bine cu umbra unui câştig la loto... aş putea parafraza celebrul cântec în timp ce mă uit afară pe geamul magazinului de jocuri şi văd primii fulgi de zăpadă. Apoi, cu părere de rău constat că iar nu-mi ajung banii pentru toate minunăţiile care se aliniază pe rafturi. Aleg câteva colecţii şi, sub privirea atentă a unor puşti care se întreabă dacă **Prey** e mai bun sau nu decât **Counter-Strike**, mă îndrept spre casă. Văzând urna pentru păreri şi observaţii plină de taloane, îmi amintesc de poşta redacţiei şi mă întreb oare cititorii noştri ce şi-ar dori de Sărbători. Să vedem ce ne-a adus Mailer Daemon-ul luna aceasta, poate mă lămuresc şi eu.

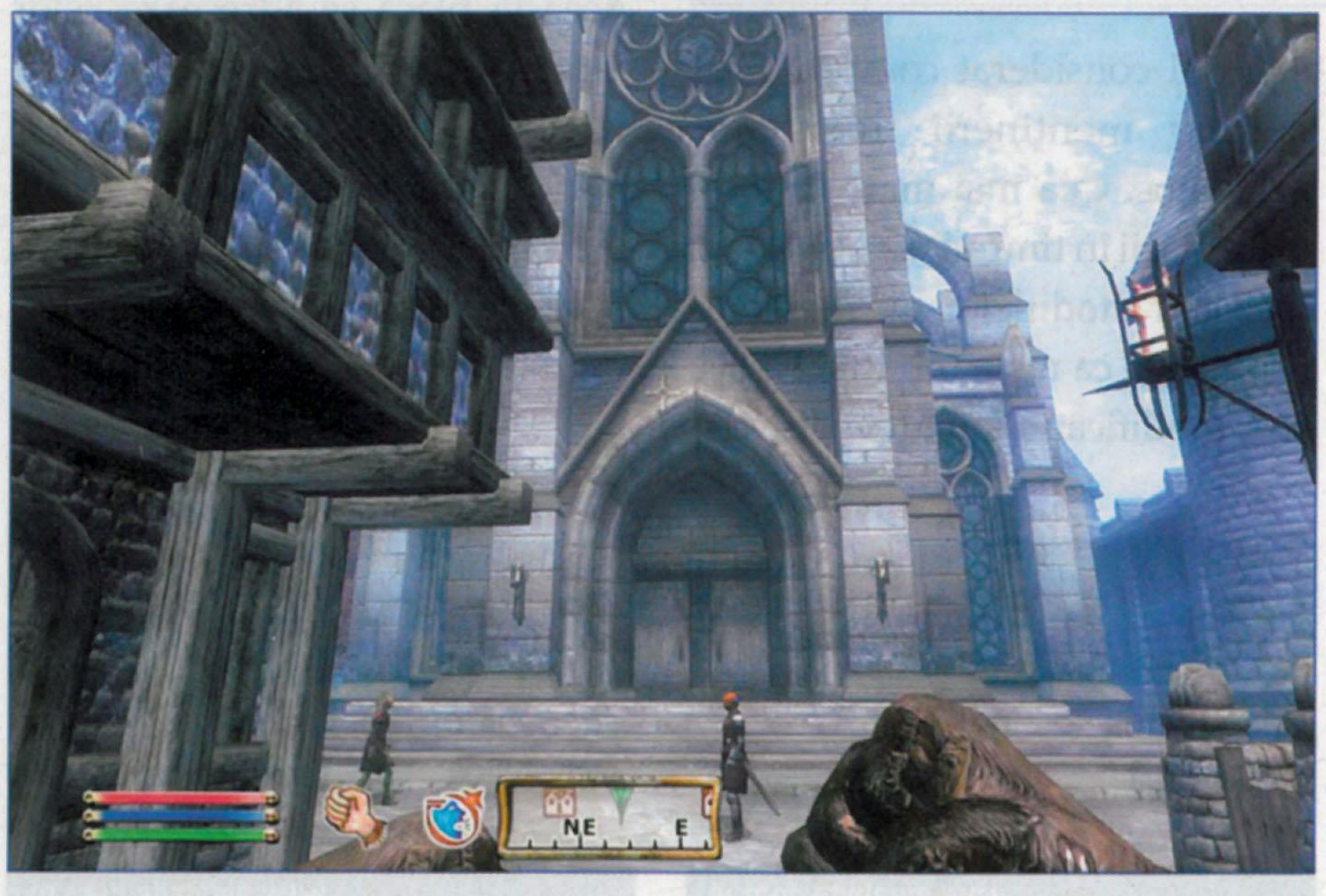


*Salutare, redacţie!*

*Cum se apropie sărbătorile cu paşi repezi, permiteţi-mi să încep această scrisoare cu un călduros „La Mulţi Ani!" şi toate cele bune! Sunt şi eu un „puştiulică" de 15 ani din Bacău şi sunt un mare fan al revistei voastre! Am aproape toate numerele şi pot să vă spun că fiecare este scris foarte bine! Sper ca Moşul să îmi aducă anul acesta un calculator nou, să pot şi eu juca monstruozităţile astea de* ***Gothic 3, Oblivion, NWN 2*** *şi* ***Need for Speed: Carbon*** *căci, la configuraţia mea actuală, îmi e foarte greu să ţin pasul cu timpul. Şi acum câteva întrebări. În primul, aş vrea să ştiu, ce vreţi să vă aducă moşul? Fiecare în parte. În al doilea rând, ce se mai aude cu seria* ***Elder Scrolls****, căci sunt un mare fan al aces-teia, vom mai avea vreo continuare? Pe când un* ***Gothic 4****? Numai bine, vă las să vă distraţi şi voi de sărbători, că munciţi prea mult în fiecare an să ţineţi cititorii fericiţi!*

*Radu*

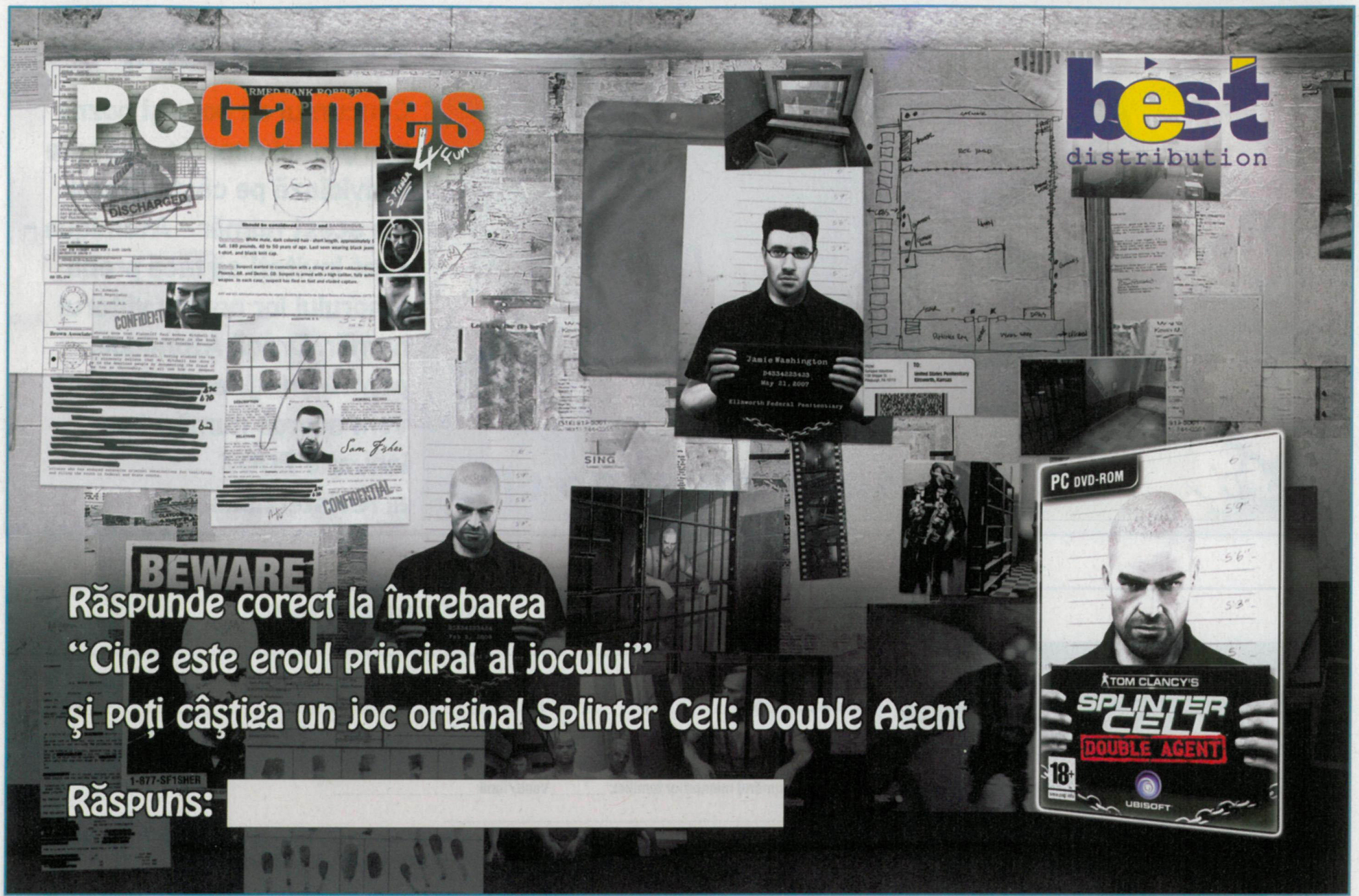
Salutăm Bacăul, dragă Radule şi La Mulţi Ani şi ţie şi tuturor cititorilor. Să vă aducă Moşul tot ce doriţi... dar nu vă doriţi fiecare câte un Ferrari roşu că apoi, săracul Moş dă faliment. Noi avem dorinţe smerite şi micuţe, dar cam diferite. Dragul nostru sâcâitor... ăăă... secretar general de redacţie, Army bácsi, şi-ar dori o echipă privată de fotbal cu care să-i arate lui Mourinho la un cognac cum se face fotbalul adevărat. Dacă acest lucru nu e posibil, se mulţumeşte şi cu înrobirea virtuală a celorlalţi jucători de **Travian**. Fratele Paul şi-ar dori toată colecţia de animeuri care a existat, există şi va exista vreodată. Dacă asta nu e posibil se mulţumeşte şi cu propria marcă de vodcă, colorată în roz. Fratele Ciprian după ce a cucerit întreaga lume medievală vrea nişte sărbători liniştite în familie. Şi dacă tot a fost exclus de biserica catolică din **Medieval II**, şi-ar dori nişte poze cu noii porcuşori de Guineea. Marius îşi doreşte o plecare la moşia de la ţară, având planuri mari de industrializare a zonelor agrare... cu ferme de randare a filmelor de animaţie. Cât despre mine îmi doresc linişte şi pace, eventual să-mi aduc aminte în cine mi-am uitat drujba, ca să o pot folosi la tăierea porcului sau a bradului, după caz. Seria **Elder Scrolls** a adus de sărbători un nou add-on miniatural, **Knights of The Nine**. Acest add-on este atât de mic şi are atât de puţine noutăţi încât a şi dispărut pe undeva prin vreun colţ al redacţiei. Dacă-l găsim îl vom prezenta în numărul următor. Cât despre **Gothic 4** să nici nu auzim, cel puţin până cei de la Piranha Bytes nu învaţă să-şi optimizeze jocurile. Oricum, din cele văzute până acum va trebui să aşteptăm doi sau trei ani pentru o continuare. Distracţie plăcută şi ţie, şi fie ca sub brad să te aştepte calculatorul mult râvnit.



*Bună ziua,*

*Numele meu este Cornel. Recent, mi-a fost pusă la dispoziţie o sumă frumuşică de bani pentru a-mi achiziţiona un sistem nou (undeva pe la 70 milioane, suficient zic eu pentru un calculator puternic). În general, cam ştiu ce vreau să îmi cumpăr, însă am rămas blocat la capitolul plăci video. Nu sunt genul de om care se orientează după scoruri din 3D Mark sau alte programele făcute pentru a-ţi forja placa video, deoarece ştiu din proprie experienţă că nu contează ce scor iei acolo, ci cum îţi merge jocul propriu-zis. De aceea apelez la voi, pentru că, fiind în domeniul gaming-ului de atâţia ani, aveţi o experienţă bogată şi folosiţi, probabil, pentru teste diverse sisteme, cu diverse configuraţii, atât AMD cât şi Intel, atât ATi cât şi nVidia. Şi cum văd că domnul Erdei Jacint se ocupă de partea hardware a revistei, l-aş ruga să îmi sugereze ce să aleg? În limita a 25 milioane lei, un ATI? O nVidia? Deoarece eu sunt debusolat şi nu am vreo preferinţă pentru o marcă anume, cum au alţii. Mulţumesc anticipat.*

Salutări, Cornele, şi felicitări pentru suma primită. Nu ştiu ce bancă ai jefuit sau la ce jocuri de noroc ai jucat ca să obţii banii ăştia, dar îţi spun sigur că mulţi te invidiază. Şi dacă tot veni vorba de invidie, eu ţi-aş recomanda noua serie 8000 de la nVidia fiind primele plăci grafice pregătite de DirectX 10. Răspunsul lui ATI va







**TALON DE ABONAMENT**

| | | | |
|---|---|---|---|
| ABONAMENT PC Games cu CD | 3 luni - 30 RON | 6 luni - 57 RON | 12 luni - 107 RON |
| ABONAMENT PC Games cu DVD | 3 luni - 32 RON | 6 luni - 62 RON | 12 luni - 116 RON |

Decupează talonul din revistă şi trimite-l într-un plic pe adresa redacţiei PC Games 4 Fun, str. Col. Buzoianu, nr. 34, et. 1, 410094, Oradea, judeţul Bihor.
Preţul abonamentului în sumă de ______ l-am achitat cu mandat nr. ______
pe adresa: Media Contact, str. Col. Buzoianu, nr. 34, et. 1, 410094, Oradea, judeţul Bihor.

Semnătura




# Poz(n)a lunii

Concursul cu poze şi pozne merge mai departe. Cei care îl invidiază pe câştigătorul din acest număr - Atomique - sunt invitaţi să facă proba umorului lor pentru viitorul număr. Dragă Atomique, pentru imaginea haioasă îţi vom acorda numărul pe ianuarie 2007 al revistei noastre!

## DESPRE TINE

Nume/Prenume: ____________

Adresa: Localitatea ______ Jud. ______ Str. ______ Nr. ____

Bl. ____ Ap. ____ Cod poştal: ______ Telefon/Mobil: ______ Data/luna/anul naşterii: ___/___/___

E-mail ____________

Specificaţi numărul membrilor familiei: ______ Venit/lună ______

Studii ____________

**Răspundeţi la întrebări şi expediaţi talonul până la 10 ianuarie 2007**

## CHESTIONAR PC Games 4 Fun decembrie/2006

1. Cum consideri acest număr al revistei PC Games 4 Fun?

☐ Foarte bun ☐ Bun

☐ Nici bun, nici slab ☐ Slab ☐ Foarte slab

2. Care articol(e) din acest număr ţi-a(u) plăcut mai mult?
..........

3. Care articol(e) din acest număr ţi-a(u) displăcut?
..........

4. Ce sugestii ai?
..........

5. Ce articole (rubrici) din revistă consideri că pot fi incluse pe CD-ROM/DVD?
..........

6. Aş dori ca următoarele informaţii să fie adăugate testelor şi avanpremierelor:
..........

7. Ce teme ai prefera să întâlneşti mai des în PC Games 4 Fun?
..........

**HARDWARE**

8. Ce calculator foloseşti? (specifică marca, modelul, procesorul şi viteza în MHz)
..........

9. Mă interesează următoarele componente:
..........

**CD/DVD**

10. Ce sugestii ai?
..........

**YOUR #1**

11. Jocul tău preferat (un singur răspuns):
..........

**FLASH**

12. Se găseşte PC Games 4 Fun la chioşcul tău preferat?

☐ Da.

☐ Da, dar sunt puţine exemplare.

☐ Nu.

13. Cât eşti dispus să plăteşti pentru un joc de top original al cărui conţinut nu depăşeşte dimensiunea de stocare a unui CD-ROM?

☐ 200.000-300.000 lei ☐ 300.000-400.000 lei

☐ 400.000-500.000 lei ☐ peste 500.000 lei

14. Pentru topul PC Games propune următoarele jocuri:
1. ..........
2. ..........
3. ..........
4. ..........
5. ..........

15. Emisiunea TV preferată
..........

16. Ce posturi de radio asculţi frecvent?
1. ..........
2. ..........
3. ..........

17. Ce reviste citeşti cel mai des în afară de PC Games 4 Fun?
1. ..........
2. ..........
3. ..........

18. Ce cotidiene citeşti cel mai des?

☐ Adevărul ☐ Libertatea ☐ România liberă ☐ Gazeta Sporturilor

☐ Cronica Română ☐ ProSport ☐ Curentul ☐ Ziua ☐ Cotidianul

☐ Jurnalul Naţional ☐ Azi ☐ Evenimentul zilei

19. Ai un sistem DVD?

☐ Nu ☐ Da ☐ DVD-Rom ☐ DVD Player pentru TV

20. Ai cumpăra o ediţia specială, lunară, cu un DVD în loc de două CD-uri?

☐ Da ☐ Nu

21. Pentru care trei jocuri îţi doreşti mai multe niveluri şi Mod-uri?
1. ..........
2. ..........
3. ..........

22. Având în vedere profesia sau viitoarea ta profesie, semnalează mai jos softurile pe care le apreciezi necesare
..........

23. Pasiunea mea este
..........

24. Formaţia muzicală preferată / cântăreţul preferat
..........

Nume/Prenume:

Adresa: Localitatea Jud. Str. Nr.

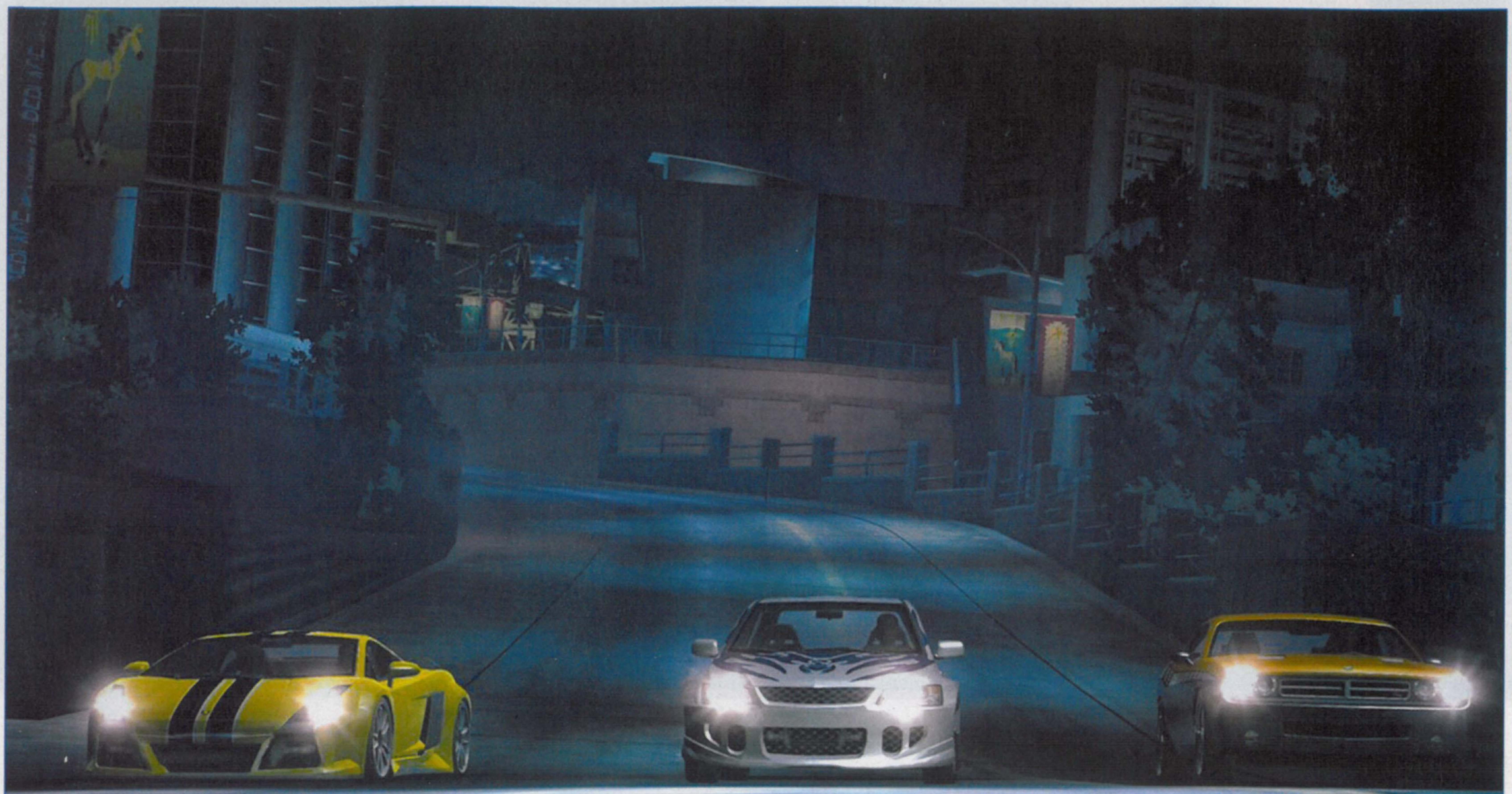
Bl. Ap. Cod poştal:

Telefon/Mobil: Data/luna/anul naşterii: / /

E-mail:

Specificaţi numărul membrilor familiei: Venit/lună

Studii



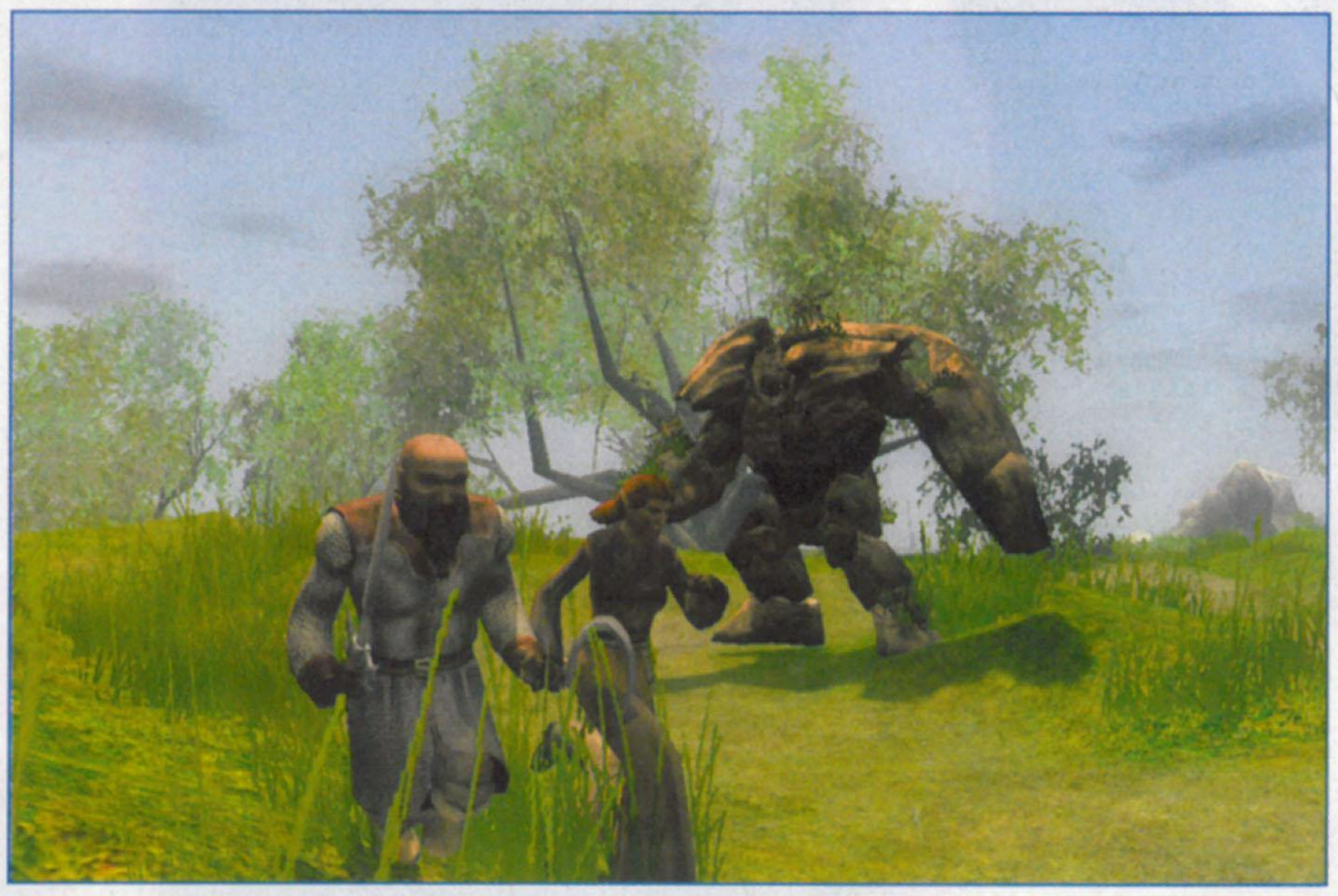
întârzia până anul viitor şi nu cred că ai chef să aştepţi atât. Cu aşa un monetar, eu zic că te poţi gândi lejer la un 8800 GT sau GTX. Dacă nu te gândeşti însă chiar aşa departe, s-ar putea să găseşti o afacere mai bună achiziţionarea unui Radeon X1950 XTX. La procesoare a devenit clară situaţia, Intel Core 2 Extreme fiind cele mai rapide şi mai scumpe procesoare. Adăugând o placă de bază pe măsură, 21 GB de DDRAMII 800 MHz şi două (sau mai multe) HDD SATA II cu 10.000 rpm şi 16 MB cache legate în RAID 0, ai şi obţinut centrala atomică a regiunii. Ai grijă doar cu consumul de curent! Toate cele bune.

*Stimată redacţie PCG,*

*Într-una din multele reviste pe care le-am depozitat într-un dulap de acasă, era un demo foarte interesant al unui joc de strategie în timp real. Se numeşte **Rising Kingdoms**. Ceea ce mi-a plăcut mult la el sunt grafica şi design-ul. Erau trei rase "majore" dintre care puteai să alegi să joci human, foresters şi darklings, respectiv cinci rase "minore" elfi, dragoni, trolli, nomazi şi shades. ("minore" şi "majore" arată aici cât de puternice sunt ele în poveste :) ). Rasa selectată pentru demo mi s-a părut super. Mi s-au părut foarte comice corciturile alea urâte dintre lupi şi oameni, mai ales că arătau primitive şi era haios felul în care se mişcau. Jocul avea şi o muzică de fundal potrivită cu mişcările unităţilor. Arăta ca-n basme ^^. Dar s-a rătăcit CD-ul prin restul teancului şi am uitat de jocul asta. Aveam de gând să îl cumpăr când apare. Îi un joc destul de bine gândit faţă de altele, cum sunt cele unde măcelul îi ceva obişnuit. Are şi eroi care la fel ca în orice joc de strategie au magii mai puternice faţă de magicieni şi pot purta "itemuri", lucru ce te obligă să-ţi faci şi un erou dacă nu vrei să fie adversarul în avantaj. Atmosfera jocului mi s-a părut fermecătoare; personajele şi povestea ca în basme , adică sunt tare ciudate, dar şi tare interesante în acelaşi timp. :P Aş vrea să ştiu cât de mult/puţin a fost apreciat acest joc de către alţii. Există battle.net pentru versiunea completă? E un joc care mi-a atras atenţia, chiar mi se pare mai interesant decât titlurile cunoscute de toţi. Nu tot ce-i la modă poate să-ţi placă şi spiritul de turmă nu prinde prea bine. Deci recomand şi altora să încerce jocul.*

*Peralisc*

Iată dovada că utilizatorii forumului nu au uitat să scrie. Bine ai venit în cadrul poştei, Peralisc, şi îţi mulţumesc că ne-ai atras atenţia asupra jocului. **Rising Kingdoms** a apărut prin vara anului trecut. Am vrut să mă interesez cum l-am apreciat în momentul apariţiei, dar s-a închis Lena cu noul secretar de la distribuţie în camera de arhive, spunând că vrea să-şi desfacă cadoul. N-am mai insistat... Jocul a fost produs de Haemimont şi distribuit de Black Bean Games. Nu are legătură cu battle.net, acesta fiind un serviciu dedicat exclusiv jocurilor produse de Blizzard. Din cauza vechimii sale nu prea mai ai şanse să-l vezi pe rafturile magazinelor de la noi. Te sfătuiesc să încerci să dai de el prin străinătate sau pe vreun site gen eBay. Celorlalţi care simt că li s-a trezit interesul să caute demo-ul pe discurile revistelor de anul trecut. Baftă!



Iată că în mare am cam aflat ce-şi doresc oamenii de Crăciun, rămâne de văzut în numărul următor câte se împlinesc din aceste dorinţe. Până luna viitoare vă doresc să jucaţi bine!



# Clopoţei pe câmpii

Sfârşit de an cum nu se poate mai liniştit pentru aprigii şi foarte bine plătiţii muncitori din cadrul redacţiei PC Games 4 Fun. Vin sărbătorile, destupăm butoaiele cu vin, executăm porcii şi îi punem la frigare – cine mai are timp de jocuri? Până şi producătorii lenevesc în această perioadă, doar câţiva mai mijesc ochii din mahmureala şi reveria Crăciunului, amintindu-şi că mai trebuie să şi lucreze. Fratele Ciprian m-a rugat insistent să vă comunic că, în numărul viitor, vă va prezenta cu spirit critic add-on-ul pentru **Oblivion**, **Knights of The Nine**, add-on pe care, culmea trebuie să îl şi plătim. EA, ca de obicei, nu ţine cont de ploaie, grindină, furtună sau soare, drept pentru care vom avea parte de **Lord Of The Rings, The Battle For Middle-Earth II, The Rise of the Witch-king**, un titlu atât de lung încât sunt foarte curios cum vor reuşi să îl înghesuie pe cutia jocului. Unii zic că **Resident Evil 4** e pe vine. Alţii zic că nu. Eu zic că, cine ştie, fratele Jacint poate primi un cadou frumos de sărbători. Ubisoft are febră, dar nu o febră de internat la spital, ci una a jocurilor. În special cu animale. Horsez, Catz, Dogz şi mai ştiu eu ce alte patrupede vrednice de atenţia omului se vor gudura frumos pe la picioarele redactorilor. Aud, în zare, o furtună care se apropie. E **Dragon Storm**, add-on-ul pentru **Spellforce 2**. Nu de alta, dar tare mult ne dorim o strategie sănătoasă, başca niscaiva elemente de RPG. Hmm... cam atât! Subţirel, dragii mei, subţirel! Numai bine pentru o sărbă(u)toare care se respectă.

ETILIBRATU'

paul@pcgames.ro



CU JOC FULL

HARDWARE - SOFTWARE - JOCURI PC & CONSOLE - LIFESTYLE

next